YO TENIA UN JUEGO

Número 6 - Septiembre / Octubre 2013

ESPECIAL REMEMBER Juegos De Película

Yo Tenía Un Juego Presenta...

E.T.

©1982 ATARI

REMEMORANDO... Colt 36, Maziacs, Realms Of Chaos, Super Tennis, U•fouR•ia y Veil Of Darkness

REPORTAJE Apogee -Juegos Por Capítulos-

JUEGOS DE HOY Bioshock y Duke Nukem -Forever-

EL ABUELO CEBOLLETA D&D -Shadow Over Mystara- y Sunset Riders

ENTREVISTA Andrés Samudio

...

¿Lo echamos a cara o cruz
para ver quién abre?



SUMARIO

PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez - Rubén Sánchez
Sara Sánchez - Sergio Gordillo
Víctor Robledo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo

VISÍTANOS

WEB www.yoteniaunjuego.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FORO www.yoteniaunjuego.foroactivo.com

EDITORIAL

¿Será un hacha?, ¿quizá un recogedor?... ¡pues va a ser que no!... lo que Nintendo ha lanzado a mediados de Octubre ha sido una revisión de su 3DS llamada 2DS que, por cierto, ha dejado boquiabiertos a los usuarios más exigentes al encontrarse ante una consola llena de carencias que la gran N ha bautizado como "su consola económica". Si en algo estoy de acuerdo con Nintendo es justo en eso: 2DS es económica, sí, ¡pero para ellos que la fabrican, no para el usuario que quiera comprarla!

Vale, ahora mismo una 3DS XL cuesta cerca de 200€ mientras que 2DS no llega a los 130€, pero... ¿vale realmente 2DS cada euro que cuesta?, ¡vamos a comprobarlo!: las pantallas vuelven a ser del mismo tamaño que 3DS, olvídate del sonido en stereo porque a Nintendo se le ha olvidado incorporar un segundo altavoz, el efecto 3D ha sido suprimido, y agárrate que vienen curvas... ¡ya no se puede plegar la consola!

Por si esto te parece poco, recuerda que 2DS pesa más que el modelo original de 3DS y para completar la jugada, también se ha suprimido el modo de ahorro de energía. Pero no todo van a ser cosas negativas... por lo menos Nintendo ha tenido a bien incorporar una tarjeta SD de 4 GB con la consola.

Hay mucha gente que se marea usando 3DS porque incluso con las 3D desactivadas, el dichoso efecto sigue ahí, aunque es menos apreciable; por este motivo apoyaba el lanzamiento de 2DS y estaba deseando hacerme con una, pero claro, me encuentro con que Nintendo además de eliminar el dichoso efecto 3D, deja a los usuarios exentos de otras características que definen al producto que están vendiendo. En fin, esperemos que si en el futuro lanzan 2DS XL nos llegue con las mismas especificaciones que su hermana mayor, sin 3D, ¡pero con un precio razonable!



Sergio Gordillo


BREAK
7650
POWPOW


REMEMORANDO...
OH!
100

Colt 36

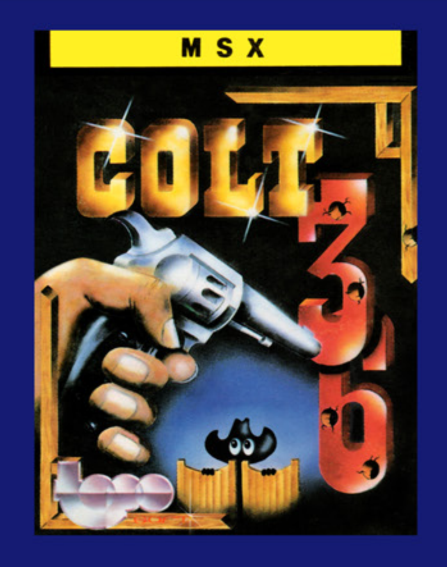
El significado que tiene para mí el 28 de diciembre, día de los santos inocentes, cambió radicalmente en 1987. En aquel año, pasé las navidades en casa de mis abuelos y regresé a casa de mis padres en esta fecha tan señalada con un ansia más que comprensible, pues me esperaba el árbol de Navidad lleno de regalos. Tenía la esperanza de que mis padres hubiesen escuchado mis ruegos y me regalasen el ordenador que les había pedido: un MSX. Según abrí la puerta vi un paquete con la forma idónea y rápidamente me abalancé sobre él. Aunque ya no creía en el gordo vestido de rojo, ese día recuperé la ilusión de años pasados.

Junto a mi nuevo MSX reposaba otro paquete de forma alargada; al retirar el envoltorio apareció ante mí el pack Lingote, iconformado por nueve juegos excelentes y el Uchi-Mata! Entre todos ellos, había un juego que destacaba por su colorido, sencillez y un cuidado apartado técnico: Colt 36.

Este título de Topo Soft era una rara avis dentro del universo de juegos de cassette para MSX: no era un port directo de Spectrum y eso se notaba, sobre todo en los coloridos sprites con los que disfrutarás mientras tratas de superar las cuatro fases de las que consta el juego; en cada una de ellas hay que abatir a 16 enemigos con tu limitada munición y para lograrlo

PLATAFORMA
MSX
AÑO
1987
DESARROLLO
Topo Soft
EDITOR
Erbe Software





EL ABUELO CEBOLLETA DICE



- Topo Soft volvería a recurrir al salvaje oeste en tres ocasiones más con suerte dispar. Desperado fue su mejor obra y un juego que recomendaría sin dudarlo. Wells & Fargo fue un título entretenido, pero lamentablemente, Desperado 2 me pareció la catástrofe hecha juego.
- Cualquier amante de las melodías de 8 bits no debería perderse la música de este Colt 36: una composición alegre y con mucho ritmo que no te defraudará. Topo Soft apostó sobre seguro y contó con los servicios musicales del gran César Astudillo, alias Gominolas.

contarás con la ayuda de un cowboy situado en la parte inferior de la pantalla, ¡él te guiará con su mirada hacia tu siguiente objetivo a abatir! Sin embargo, no todo va a ser eliminar a indios y forajidos... también te podrás entretener practicando tu puntería por todo el escenario disparando a botellas, herraduras e incluso a los pájaros y a los ojos de los caballos; de esta forma conseguirás puntos extra. Completar el juego con éxito y alcanzar el rango de sheriff no será una tarea sencilla, pero estoy seguro que con algo de práctica lograrás conquistar el Far West. - R.S / * 7



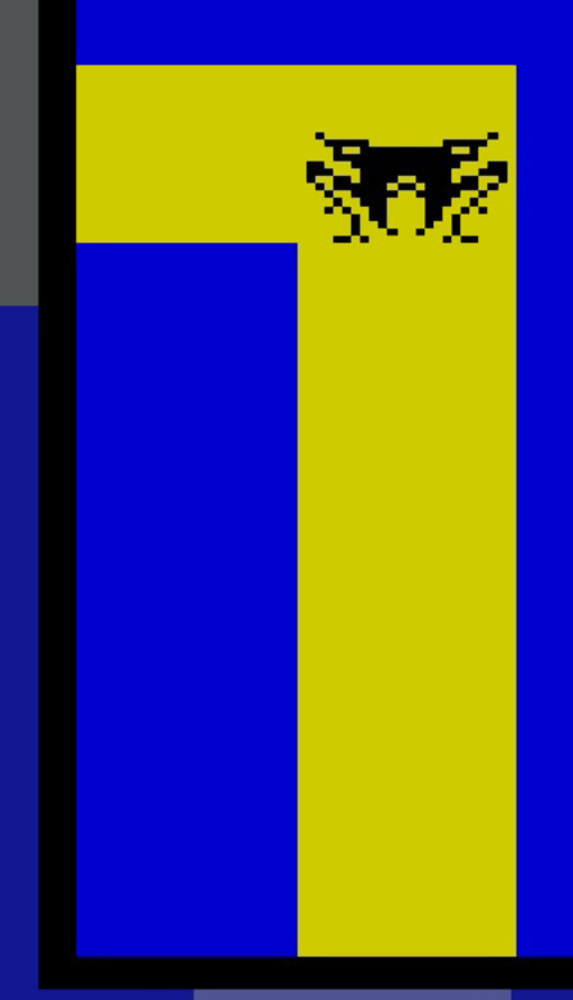
Maziacs

Este es el primer juego que recuerdo haber cargado en mi Spectrum, ya que era uno de los que traía de regalo cuando lo compramos. Además, es un juego al que tengo mucho cariño porque es el favorito de mi madre de todos los publicados para el Spectrum, y no en vano, cuando hacemos un viaje largo suele usar mi PSP o mi Nintendo DS para echarse algunas partiditas... ¡lo mejor es que siempre se pone cardíaca!

Maziacs es un ejemplo perfecto de idea simple, que llevada magistralmente a la práctica se convierte en un juego que proporciona diversión sin límites. La misión es sencilla: recorre un laberinto en busca del tesoro escondido para volver con él a la salida. La dificultad radica en que el laberinto está infestado de Maziacs, unos feroces monstruos de aspecto similar a lo que saldría de cruzar un vampiro con una tarántula. ¡Pero si hasta tienen pelos en las patas!

Para derrotarlos tendrás que atacar con alguna de las espadas que hay diseminadas a lo largo del camino, sólo puedes llevarte una cada vez y además, cuando la uses se romperá y te verás indefenso hasta que encuentres otra. Al menos podrás preguntar por el camino a seguir a los prisioneros que hay encadenados, aunque la tensión a la que estás sometido te hará olvidar sus indicaciones tras unos cuantos pasos.

PLATAFORMA
ZX Spectrum
AÑO
1983
DESARROLLO
Don Priestley
EDITOR
DK'Tronics



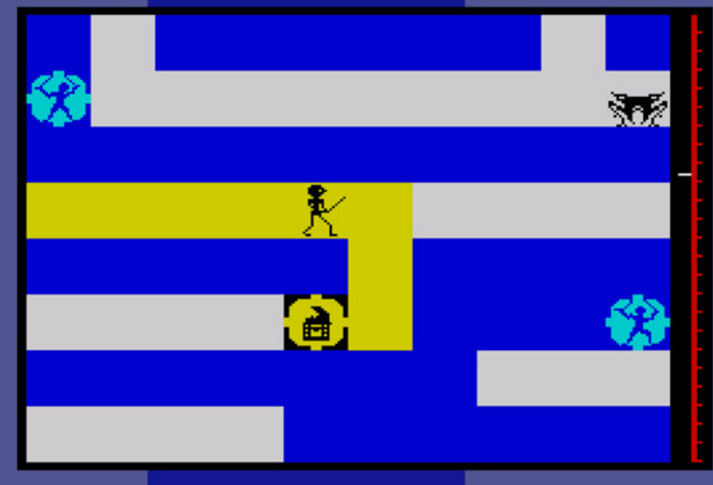


EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- No dejes Maziacs vivos por el camino y reserva espadas y comida: ¡lo agradecerás cuando tengas que volver a pasar por el mismo sitio!
- Evita quedarte quieto mucho tiempo porque tu personaje se sentará a descansar; si en ese momento te sorprende un Maziacs, serás una presa fácil: ¡aventurero crudo para cenar y una lápida para el recuerdo!
- Cuando seas pasto de los Maziacs no dejes de leer los mensajes que aparecen en pantalla: hay varios, y la mayoría cargados de humor negro.
- Si te parece un juego fácil aumenta el nivel de dificultad: consultar el mapa consumirá tu energía y cada prisionero desaparecerá cuando le preguntes el camino por primera vez.
- Maziacs está basado en Mazogs para ZX81 (creado también por Don Priestley)
- Existen varios remakes para PC e incluso un juego de mesa hecho por fans.

Otro factor estratégico es vigilar en todo momento la barra de energía de color rojo que hay a la derecha. Come con frecuencia para evitar la muerte ¡y no olvides consultar el mapa a menudo!

Aunque la respuesta del teclado no es tan precisa como sería deseable, la constante amenaza de los Maziacs conseguirá poner nervioso incluso al aventurero más aguerrido. Dispone de cuatro niveles de dificultad y es rejugable infinitas veces porque el laberinto se genera al azar en cada partida. ¡A por el tesoro! - J.P / *

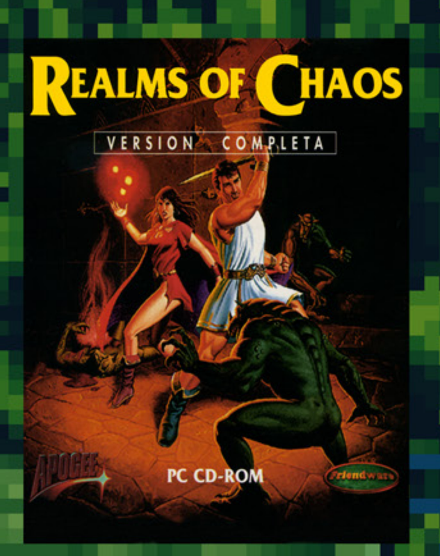


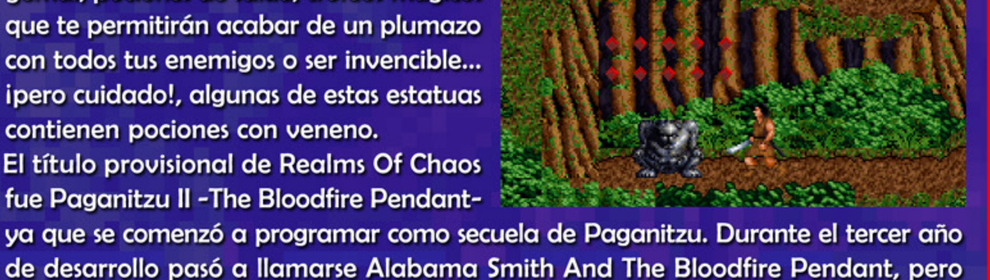
Realms Of Chaos

Mis padres estaban por fin de vacaciones y habían decidido bajar a dar una vuelta conmigo por la ciudad. Al regresar a casa pasamos al lado del kiosko de prensa del señor Pedro para saludar y ya de paso comprar cromos; justo antes de irnos, Pedro se puso a hurgar en una caja a la vez que decía que uno de sus clientes le había devuelto toda la colección de juegos que venían con la revista Tiempo; en ese momento los sacó de aquella caja y me los regaló. Ese día descubrí Realms Of Chaos y otros grandes títulos. ¡Gracias Pedro!

Hace mucho tiempo, Endrick y Elandra consiguieron salvar al reino de Mysteria de una oscura y malvada sombra. ¡Ahora ha regresado junto a un buen número de monstruos que no dudarán en acabar contigo! Vas a enfrentarte a murciélagos poseídos, guerreros con cuerpo de tigre, lobos extremadamente veloces, sapos gigantes, ninjas con cuerpo de guepardo... Todo es posible en el reino de Mysteria, pero ahora eres tú el héroe y deberás demostrar tu valía controlando a dos personajes intercambiables, cada uno con sus propias características: Endrick es un guerrero de gran fuerza, no puede saltar muy alto y es algo lento pero el filo de su espada corta incluso las piedras. Elandra tiene el poder de lanzar destructivos hechizos... su magia causa menos daño que la espada de Endrick pero en cambio es mucho más hábil y ágil que él.

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1995
DESARROLLO
Apogee
EDITOR
Friendware





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Rompe todas las estatuas de piedra que encuentres, dentro hallarás valiosos items: gemas, pociones de salud, trofeos mágicos que te permitirán acabar de un plumazo con todos tus enemigos o ser invencible... ¡pero cuidado!, algunas de estas estatuas contienen pociones con veneno.
- El título provisional de Realms Of Chaos fue Paganitzu II -The Bloodfire Pendant- ya que se comenzó a programar como secuela de Paganitzu. Durante el tercer año de desarrollo pasó a llamarse Alabama Smith And The Bloodfire Pendant, pero este nombre era tan poco comercial que se decidió sustituir en el último momento.

La aventura se compone de 3 episodios en los que deberás ir recogiendo gemas para que Elandra pueda lanzar hechizos y además tendrás que buscar items para mejorar tu puntuación y nivel de vida: los encontrarás al liquidar a tus enemigos, detrás de los árboles, flotando en el aire o en rincones ocultos...

Las melodías creadas por Bobby Prince (Doom, Rise Of The Triad, Abuse...) amenizan la experiencia de juego, ¡pero debería haber creado un tema musical para cada nivel y evitar así que en ocasiones se repitan! - S.G / * 8



Super Tennis

Super Tennis era uno de los juegos estrella en casa de uno de mis mejores amigos de aquella época, y es que contínuas partidas a dobles marcaron innumerables mañanas de domingo.

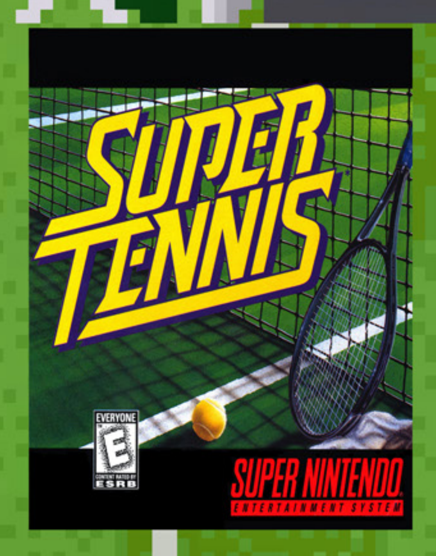
Planteado de manera seria y al mismo tiempo simpática, este simulador de tenis gozó de una gran popularidad entre todos los públicos. Cuenta con tres modos de juego: 1 ó 2 jugadores y circuito. Al elegir la opción deseada, se pasa a una pantalla de selección de personaje, cada uno con sus propias características.

La opción de circuito es sin duda la más atractiva si pretendes jugar en solitario porque participarás en varios torneos por todo el mundo: Melbourne, Paris, Londres, Nueva York, Tokio, Nairobi, Beijing y Rio.

El modo de dos jugadores, sobre todo con la opción de uno contra uno, es lo que le hace ganar al juego más enteros todavía, es más... enfrentarse a alguien con un poco de nivel puede ser, como mínimo, ¡frenético!

A nivel gráfico cumple a la perfección, con unos personajes divertidos y carismáticos, entre los que también se encuentran unos recogepelotas muy atentos. Los partidos se disputan en tres tipos de pista: hierba, cemento y tierra batida.

PLATAFORMA	SNES
AÑO	1991
DESARROLLO	Nintendo
EDITOR	Nintendo



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Puede que el juego te parezca un poco facilón cuando te hayas hecho con el control. En ese caso, ¡no abandones y sigue!: una vez que hayas conquistado todos los torneos, te enfrentarás a un tenista llamado Don J, el más completo que hayas visto y que deja atrás al resto de tus rivales... ¡sin duda te dará mucha más caña!
- Consigue un super tenista realizando esta combinación de botones en la pantalla de selección de jugador: L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X
- Accede al editor de habilidad: Pulsa SELECT durante un partido, luego pulsa en el mando 2: R, R, IZQ, ↓, B, A, L, L y después A o B en el mando 1.

En cuanto al apartado sonoro: durante el juego se respeta el silencio... ¡como en un partido de tenis real!; durante el partido escucharás tan sólo los golpes a la pelota, los aplausos del público (no podían faltar) y al árbitro. La jugabilidad de Super Tennis es su punto fuerte: tan pronto como te familiarices con el control, será una delicia manejar a tu tenista y moverte libremente sobre la pista, realizando todo tipo de golpes: globos, voleas, dejadas, passing-shots, saques con efecto... ¡Disfruta de un videojuego veloz y fluido que pondrá a prueba tus reflejos! - V.R / * 8



U•fouR•ia

Mi padre me había comprado una consola compatible con los cartuchos de NES, y aunque estaba encantado con el invento, de momento sólo tenía un programa de dibujo que venía de regalo con la consola. Al llegar el sábado, mi abuela me despertó pronto para que aprovechase el día porque... ¡me había alquilado U•fouR•ia en el videoclub! Pasé aquel fin de semana disfrutando muchísimo con mi consola Mastergames y casi sin darme cuenta llegó el condenado lunes; como mi abuela había alquilado el juego al lado de mi colegio decidí ser yo mismo quien lo devolviese. Por eso, podrás imaginar mi cara cuando al día siguiente, de camino a casa, veo un cartel de "se vende" en la cristalera del videoclub. ¡Si lo sé me quedo con el juego!

Bop-Louie y sus amigos han descubierto un cráter en U•fouR•ia; como son un poco cotillas deciden asomarse, con tan mala suerte que tropiezan y acaban en un nuevo mundo. Cuando Bop-Louie despierta y se da cuenta de que está solo, decide buscar a sus amigos, pero lo que no sabe es que tendrá que enfrentarse a ellos y vencerlos para que recobren la memoria y se unan a tu equipo. Cuando los derrotes podrás seleccionarlos en cualquier momento a fin de usar sus habilidades para resolver situaciones o acceder a otros puntos del planeta. A lo largo de la aventura también encontrarás ciertos items que te ayudarán a

PLATAFORMA
NES
AÑO
1992
DESARROLLO
Sunsoft
EDITOR
Sunsoft

U•fouR•ia THE SAGA

Nombre: Bop-Louie
Habilidades: Rápido / Salto intermedio
No puede: Nadar / Andar en el hielo
Power-up: Disparar su cabeza / Escalar

Nombre: Freeon-Leon
Habilidades: Nadar / Saltar en el hielo
No puede: Bucear / Saltar alto
Power-up: Congelar enemigos

Nombre: Shades
Habilidad: Flotar / Salto grande
No puede: Nadar / Andar rápido
Power-up: Elimina a todos los enemigos

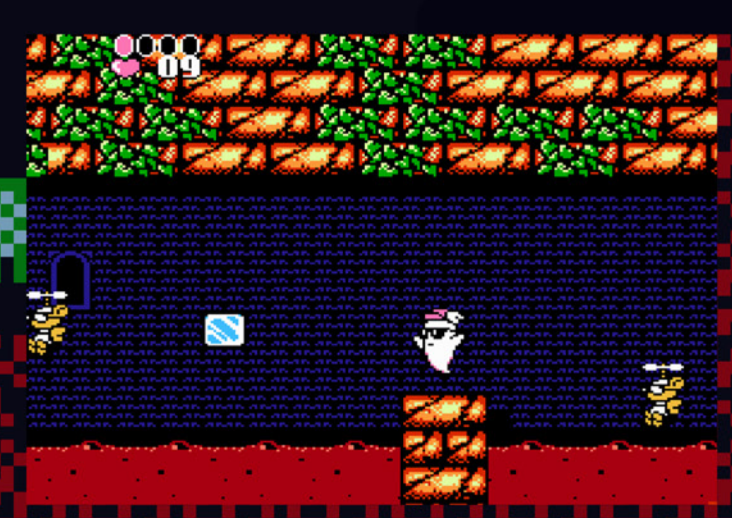
Nombre: Gil
Habilidad: Bucear / Andar bajo el agua
No puede: Andar rápido / Saltar alto
Power-up: Escupe huevos-bomba



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- U•fouR•ia -The Saga- fue lanzado en japón en 1991 con otro nombre: Hebereke, palabra que traducida al castellano significa borracho.
- Aunque en un primer momento no entraba en los planes de la compañía lanzar el juego fuera del territorio japonés, finalmente vio la luz en EE.UU y Europa un año después a consecuencia de las buenas críticas que recibió su título.
- Otra de las múltiples curiosidades del cambio regional, además del rediseño de la pantalla de presentación y de algunos de los personajes del juego, fue que en la versión japonesa los pájaros enemigos disparan heces mientras que en las versiones europea y americana lanzan yunques de 16 toneladas.
- Si te has encariñado de los personajes de U•fouR•ia, podrás verlos de nuevo en acción en juegos como Hebereke's Popoon, Hebereke's Popoitto, Hashire Hebereke y en la saga O-Chan No Oekaki Logic.

restaurar tu energía, passwords para continuar la partida con todos tus objetos, mapas e incluso ¡poderes especiales para cada uno de tus amigos! Pero no pienses que rescatarlos va a ser tarea fácil: este mundo está plagado de enemigos a los que deberás vencer cual Super Mario Bros y además tendrás que luchar con minijefes y contra un gran jefe final con forma de rana mecanizada al que sólo accederás cuando encuentres una llave que abre la gran puerta tras la que se encuentra. El juego es una gozada, su final muy emotivo ¡y su BSO te va a encantar! - S.G / * 10



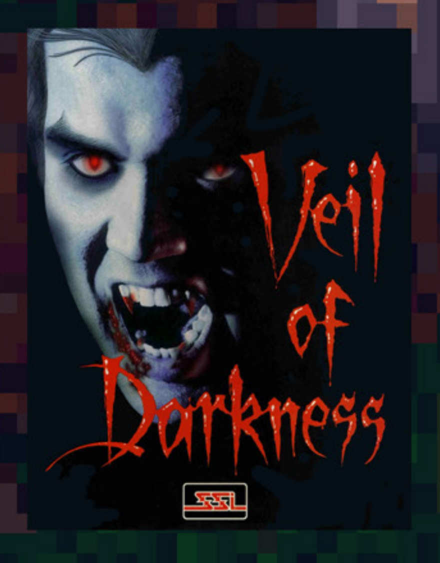
Veil Of Darkness

¿Recuerdas lo que se siente al terminar un juego? Por un lado la satisfacción de haber superado el reto, y por otro, cierta tristeza al dejar ese juego que tan buenos ratos te ha hecho pasar... por eso, cuando terminé The Summoning, lo primero que hice fue buscar algo similar y afortunadamente encontré este Veil Of Darkness de los mismos autores. ¿Estaría a la altura?

Es noche cerrada y viajas solo. Los mandos de tu avión se vuelven locos mientras sobrevuelas Transilvania y no puedes evitar estrellarte. Afortunadamente para ti, despiertas días después en casa de un lugareño que te pone al día de todo lo que ocurrió: te hallaron inconsciente y ahora estás en un pueblo del que no podrás escapar porque un manto de oscuridad lo cubre todo e impide contactar con el mundo exterior; aquí siempre es de noche como consecuencia del poder del malvado vampiro Kairn, sin embargo, tu anfitrión está convencido de que eres el elegido que, según una profecía, liberará al pueblo de la maldición.

A pesar de su fama de RPG, Veil Of Darkness carece de la mayoría de elementos roleros que había en The Summoning (que son típicos del género). No hay subidas de nivel ni creación de personajes y en mi opinión, es un juego mucho más cercano a las aventuras gráficas, pues la acción es menos importante que

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1993
DESARROLLO
Event Horizon
EDITOR
SSI



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Si estás atascado ve a la taberna y habla con todos los que allí estén. Puede que obtengas valiosa información acerca de lo que debes hacer, así como acceso a nuevas localizaciones.
- Consultar la profecía es otra manera de saber cuál será tu próximo paso, y recuerda que medida que completes tareas irán borrándose del pergamino.
- En el campamento gitano hay una curandera con muy buen corazón que no dudará en restablecer toda tu energía sin cobrarte... ¡y no hay límite de visitas!
- Algunos enemigos sólo son vulnerables a ciertas armas, como por ejemplo los vampiros al agua bendita.
- Al no haber niveles para que progrese tu personaje, en ocasiones puede que te compense evitar un enfrentamiento esquivando a los monstruos que te persigan.

la resolución de puzles lógicos mediante el uso de objetos y de las conversaciones. Es un juego difícil, ya que además de tener que escoger entre varias frases predeterminadas, al hablar también podrás teclear un tema del que quieras conversar... esto te llevará a recordar cosas que te dijeron y que serán cruciales para avanzar. A medida que progreses en tus pesquisas se desbloquarán nuevas areas para investigar, dotadas de una ambientación soberbia, lo que convierte en un tétrico placer recorrer cada uno de los parajes del misterioso valle en el que estás atrapado. - J.P / * 8




Ya sabía yo que esto de estrenar mi nueva película entre semana a las 4 de la mañana no era buena idea... ¡la sala está vacía!
ZX PRODUCTIONS PRESENTS
PREDATOR
CON ARNOLD SCHWARZENEGGER


¡La sala no está vacía!, yo he venido... ¡aunque no para ver la película, sino para aniquilarte y llevarme tu cabeza como trofeo!
ESPECIAL REMEMBER:
JUEGOS DE PELÍCULA

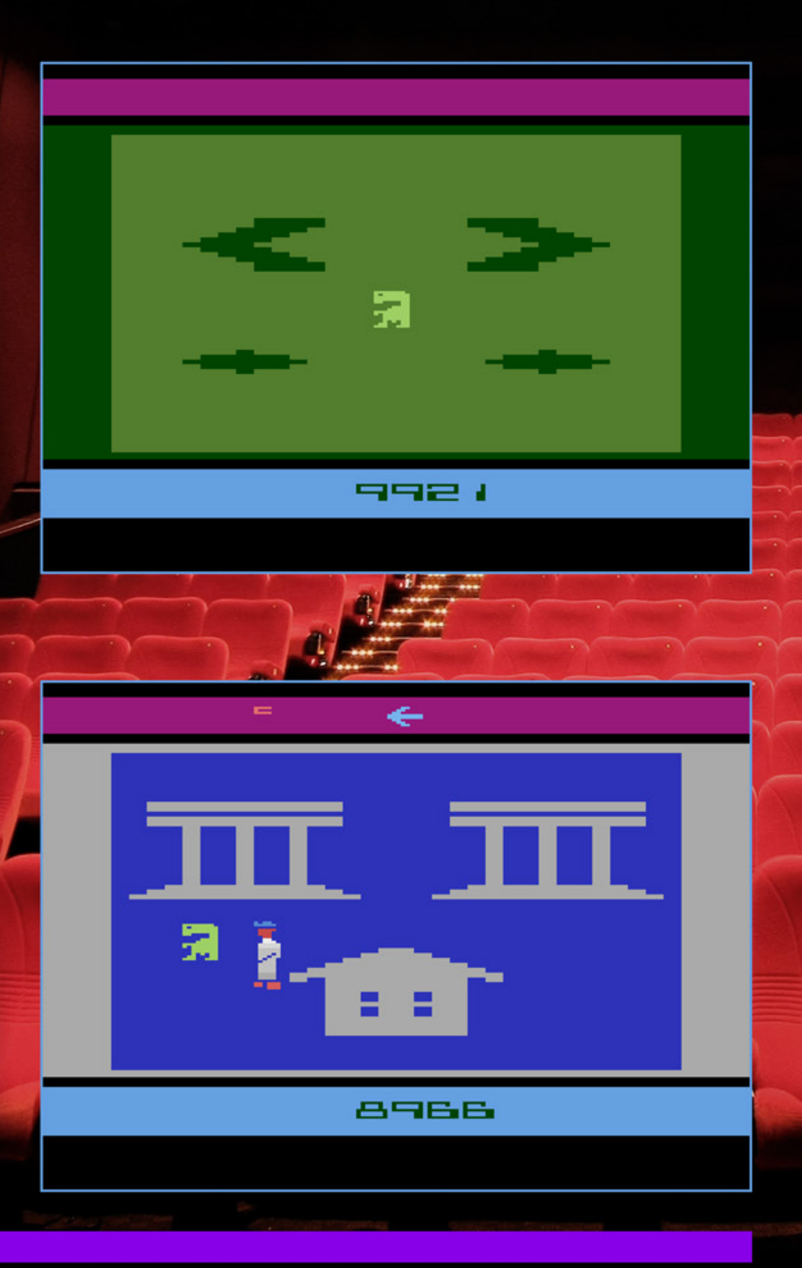
E.T -EL EXTRATERRESTRE-



Cuenta la leyenda que E.T para Atari VCS fue el mayor fracaso de la historia de los videojuegos y que todos los cartuchos sobrantes que no se vendieron están enterrados en el desierto. Pero... ¿sería realmente, como también se dice, el peor juego de la historia?

Manejas a E.T y tienes que encontrar en el interior de algunos de los agujeros que hay repartidos por todo el mapeado las tres piezas de tu teléfono intergaláctico para llamar a casa. También te encontrarás con un par de enemigos (un policía y un científico) que te complicarán la tarea.

Al encender la consola escucharás la banda sonora original de la película, pero una vez dentro del juego ¡comienzan los problemas!: el ajuste de colores no es el más adecuado, resultando a veces confuso, pero bueno... teniendo en cuenta las limitaciones gráficas de la consola, se puede hacer la vista gorda.



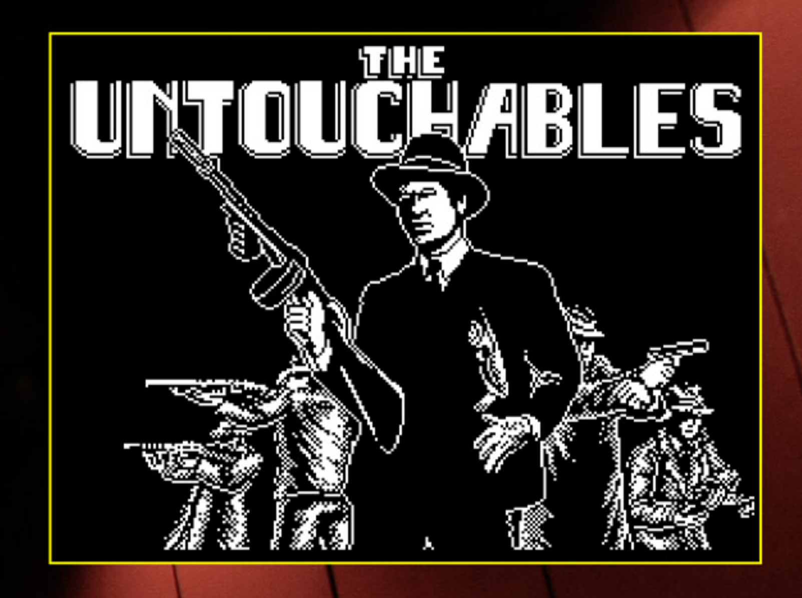
E.T es sin duda uno de los juegos oficiales con más bugs de la historia, lo que hizo que la jugabilidad rozara el destrastre. Por otro lado, la detección de colisiones es tan pésima que puede incluso llegar a desesperarte; aún así, y a pesar de todos los fallos, sorprendentemente el juego se puede completar.

Hay que reconocer el mérito que tuvo su programador, Howard Scott, porque desarrolló el juego en apenas cinco semanas queriendo incluso darle un toque de videoaventura... pero quedó en eso, en un intento. No obstante, la idea era buena y de no haber tenido esa presión de tiempo (se quiso que el juego estuviera listo para navidades sí o sí) podría haber quedado curioso.

No es el peor juego de la historia (ya que en esta consola aparecieron títulos mucho menos originales e igualmente injugables), pero hizo unos méritos... E.T junto a la versión descafeinada de Pac-Man (también para Atari VCS) han sido los mayores fracasos económicos en la historia de los videojuegos. - V.R

LOS INTOCABLES

Tras el genial Robocop, este juego continúa la que para mí es la mejor etapa de Ocean creando conversiones de películas para Spectrum. Después llegarían Robocop 2, Batman -The Movie- y otros, títulos variados en los que cada fase respondía a un género diferente, de manera que con una sola cinta tenías distintas experiencias de juego (y casi siempre muy bien plasmadas). No en vano, el visionado de la película en cuestión, constituía un ejercicio más que recomendable para entender el desarrollo del juego y contar con alguna que otra pista para completarlo.



Este Juego basado en la película Los Intocables de Elliot Ness nos lleva al Chicago de los años 20, sumido en la ley seca y dominado por la mafia. A través de los sucesivos niveles encarnarás tanto a Elliot Ness como al resto de miembros de su equipo; el primer nivel es un arcade de plataformas cuyo alocado desarrollo me recuerda a Cobra... en esta fase deberás matar a los contables de Al Capone para reunir pruebas que demuestren que en ese almacén abandonado se está traficando con licor... además, gracias a esa nueva información, detendrás un cargamento ilegal de alcohol en el segundo nivel. En la tercera fase te abrirás paso hacia la estación de tren para evitar que uno de los contables de Capone huya del país con documentos que podrían incriminar a su jefe (tanto este nivel como el quinto tienen un desarrollo similar a Operation Wolf). Una vez en la estación de ferrocarril evitarás (al estilo Commando) que un bebé, cuyo carrito rueda sin control, sufra daños. Después tendrás que demostrar tu puntería salvando de un disparo a la rehén que retiene el contable. Por último, te espera un gran tiroteo en los tejados contra Frank Nitty, el lugarteniente de Al Capone. La dificultad del juego es elevada, pero recuerda que si tienes poca energía en las fases con punto de mira, puedes cambiar a otro personaje mientras que el primero se va recuperando. ¿Tienes dificultades?, introduce "humphrey bogart" en la tabla de records y pulsa QWE en la fase que se te resista... ¡viajarás en el tiempo en plenos años 20! - J.P





LOS GOONIES

Entre la gente de mi generación, uno de los requisitos para poder decir de corazón aquello de «yo sí que he tenido infancia» era haber visto la película Los Goonies.



A su vez, para un usuario de MSX orgulloso de serlo, era obligatorio tener algún cartucho de Konami... sí, esos pequeños y maravillosos objetos rectangulares que encerraban en su interior juegos que realmente aprovechaban las capacidades del ordenador japonés; incluso gente que no tenía ni idea de informática (como mi tío), flipaba al ver funcionando un cartucho como el Salamander.

Lo más similar al tesoro de Willy "el tuerto" que existía para nuestros ordenadores era The Goonies, por supuesto, de Konami... un oscuro objeto de deseo que por aquel entonces nos permitió mirar por encima del hombro al resto de sistemas, y es que la versión de MSX no era una simple conversión, ¡es que era un juego totalmente diferente!



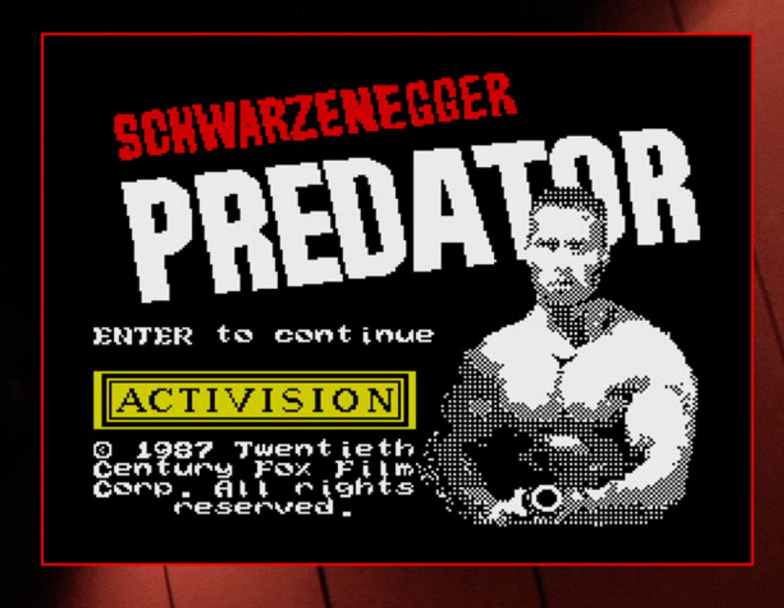
No había nada mejor que pavonearse de los amigos diciéndoles cosas como «¡tus Goonies de Spectrum apestan!»; vale... quizá exageraba un poco, pero es que la envidia podía conmigo cada vez que salía un juego para los sistemas que tenían mis amigos y no para el mío.

La verdad es que tardé mucho tiempo en probar este juego, pero es que los cartuchos de Konami eran tan caros y había tantos títulos apetecibles ¡que no me decidía por ninguno! Por regla general, otros juegos más económicos tomaban la delantera en mi lista de prioridades... de hecho, ¡llegué a pensar que jamás probaría The Goonies!; por suerte, en mi clase tuve un compañero al que le compraban muchos cartuchos... ¡gracias a él pude probar juegos como F1 Spirit, Salamander y The Goonies! Por fin pude recorrer las cavernas y comprobar que Konami de nuevo había acertado. Pese a que disfruté como un enano con este juego, nunca conseguí terminarlo... ¡debería ponerlo en mi listado de tareas pendientes! - R.S

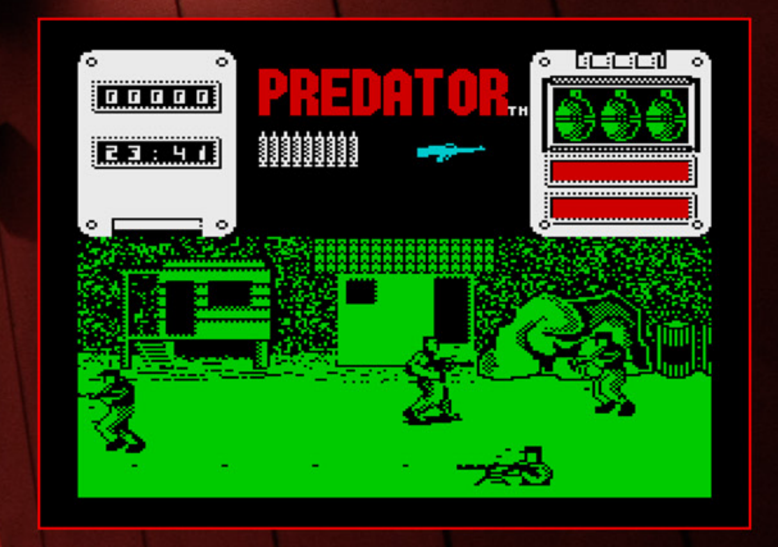


PREDATOR

Todos en la sala me miraban, así que dije con voz firme «hola, me llamo Jaime y yo pagué por el Predator». Los demás respondieron al unísono «¡hola Jaime, te comprendemos!». No es que la versión de Spectrum fuese mala, ¡es que no había por donde cogerla! Lo primero que se ve es una pantalla de presentación en la que gracias al título sabes que "ese" debe ser Arnold. Empiezas a jugar cuanto antes para librarte de la horrible música que, a pesar de ser de la versión 128k, sólo usa 2 canales. De repente, presencias una intro en la que la nave del Predator llega a ¿la Tierra?... ¡espera un momento!, ¡¿eso que veo es un planeta o una calabaza?! Bien, ¿jugamos ya?... ¡no!, primero hay que esperar a que bajen del helicóptero ¿1?, ¿2?, ¿3?... ¡no!, ¡7 clones de Arnold! (bostezos)



Comienza el juego y es entonces cuando te das de bruces contra la pantalla: ¡estás siendo testigo de una dolorosa ensalada de píxeles verdes y negros en la que distingues a tu personaje de los malos porque éstos no tienen rasgos faciales. Lo más gracioso es que si te quedas quieto, los malos avanzan, pero cuando te mueves ¡se quedan ellos quietos sin dejar de mover los pies! ¿Quieres más?: sabrás cuándo te detecta el Predator porque la pantalla cambia de color a morado y azul, siendo aún más dañina a la vista.



El sonido del juego tampoco se salva porque lo único que oirás son los disparos de tu arma, es más... si cierras los ojos te preguntarás si lo que se escucha es un fusil o es que tu personaje tiene gases. Por si todo esto fuera poco, prepárate porque ¡atravesarás secciones atestadas de enemigos y otras en las que no te cruzarás con nadie! ¿Y qué decir del final del juego?... un golpe de gracia para tu vista a base de llenar la pantalla de píxeles aleatorios ¡mientras que un mensaje te informa de la puntuación a ritmo de la misma música infecta del menú de inicio! El sadismo no conoce límites porque por más teclas que pulses sólo conseguirás que esa horrible canción se reinicie una y otra vez... ¡sin posibilidad de volver al menú de inicio! - J.P

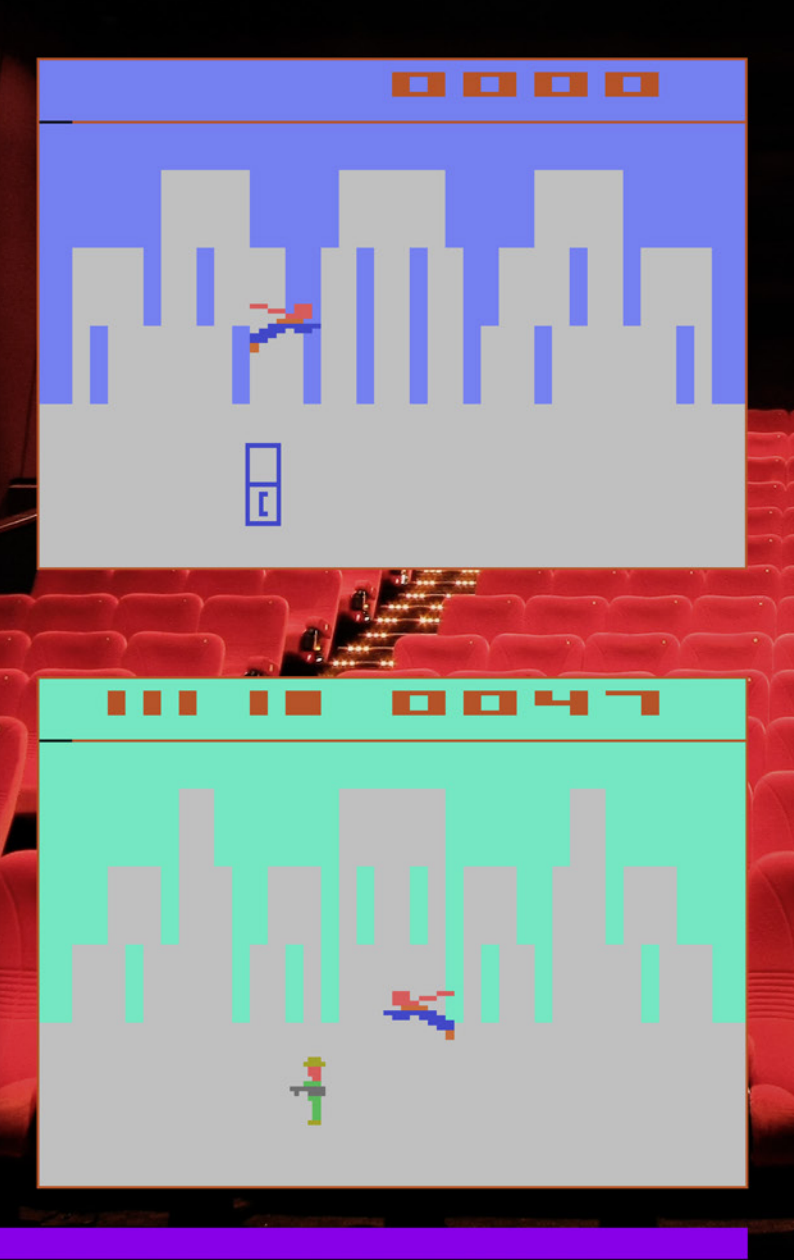


SUPERMAN

No tardé en reconocer al hombre de hierro como protagonista de este juego al verlo en funcionamiento por primera vez en una clónica de Atari. ¡Y era innegable... bajo esa apariencia pixelada se escondía el superhéroe de moda!



Todo comienza cuando, todavía como Clark Kent, observas cómo el puente principal de la ciudad vuela por los aires. Lex Luthor lo ha destruido y ¡ha esparcido tres partes de él por la ciudad! Tu misión comienza justo en ese momento: ve a la cabina, transfórmate en Superman, recupera los trozos del puente, ponlos en su lugar y detén a los criminales que hay sueltos por la ciudad. Una vez hecho esto, regresarás a la cabina telefónica, te quitarás tu uniforme de superhéroe para volver a ser Clark Kent e ir al Daily Planet, tu lugar de trabajo. Durante el transcurso del juego podrás usar la visión de rayos-x para ver qué hay en las pantallas contiguas y ¡recuerda!, ten mucho cuidado con la kriptonita porque te quitará la habilidad de volar; en ese caso tendrás que buscar a tu novia Lois para que restaure tus poderes (a saber de qué manera te los devuelve... ¡la censura pixelada no permite verlo!) El planteamiento de videoaventura sin duda llama la atención, parece que estamos ante un juego que promete ¡y mucho! No han sido pocas las licencias de películas que parecen estar malditas y la del señor de los calzoncillos es una de ellas.



Esta puesta en escena que tan bien pinta se ve truncada por un mapeado altamente confuso, desorientador y fuera de toda lógica... ¡no sigue un patrón lineal y carece de coherencia! Para colmo, las pantallas se parecen demasiado entre sí, motivo por el cual te preguntarás «¿y ahora en qué punto del mapa estoy?». Otro maleficio del juego son los excesivos parpadeos en algunos momentos concretos. Aún así, Superman es un juego que se puede completar y que ofrecerá cierto reto personal al jugador que intente acabárselo en el menor tiempo posible. - V.R

VIERNES 13

¡Qué grandes recuerdos tengo de mis veranos en casa de mis abuelos!... todo el día fuera de casa, jugando al fútbol o paseando en bicicleta con mis amigos, un gran estímulo campestre de aire puro que comenzó a venirse abajo el verano que llevé mi MSX; el tiempo al aire libre comenzó a convivir con largas sesiones frente al televisor, sin embargo, el apocalipsis final (en forma de juego de 8 bits) llegaría al año siguiente.



Mis amigos eran hermanos y ni cortos ni perezosos comenzaron a pedirle a su padre un ordenador... él, que era de los que tenían más posibles en aquel pueblo, quiso marcar paquete comprándoles un ordenador bastante más caro que el mío. El elegido fue un Amstrad CPC 6128 con su flamante unidad de disco que conseguía que las cargas desde cassette pareciesen eternas. Así que ya teníamos la lucha generacional montada: por un lado estaban nuestros padres, que siempre nos limitaban el tiempo frente al ordenador, y por el otro lado estábamos nosotros, que obedientes a nuestro estilo, después de pasar dos horas en una de las casas y llegado el momento de que nos echaran, partíamos rumbo a la otra para continuar con nuestra sesión de videojuegos.



Entre los primeros juegos que les compraron a mis amigos se encontraba Viernes 13; enfrentarse a Jason Voorhees tenía que ser lo más y nosotros éramos jóvenes sedientos de sangre informática. Sin embargo, comenzamos a jugar y no hacíamos más que dar vueltas y vueltas... en ocasiones veía a alguno de mis compañeros paralizado, esperando cual borrego a que Jason sacara su hacha (de un tamaño que ríete tú de la espada de Cloud Strife) para que lo cortase por la mitad. Vale, realmente no se veía nada, pero nuestra imaginación suplía la falta de píxeles. Volvíamos a comenzar la partida y de nuevo no éramos capaces de hacer nada, salvo insultar al desgraciado que se quedara quieto o dando vueltas en busca de... ¿algo? No es que Viernes 13 fuese un juego complicado, ¡el problema es que nunca nos paramos a leer las condenadas instrucciones! - R.S




APO



REPORTAJE:

APOGEE -JUEGOS POR CAPÍTULOS-

Tirori-to-ti-to-ti-to-ti, tirori-to-ti-to-ti-to-tiiiii. No... ¡no me he vuelto loco!, simplemente soy un fanático de los juegos que durante los años 90 lanzó la compañía Apogee en CD-Rom para PC; por eso, he decidido comenzar este reportaje canturreando la fanfarria musical que usaron como presentación para la mayoría de sus juegos. ¡Vamos allá!

FUNDACIÓN E INICIOS DE APOGEE

En el año 1987 un par de entusiastas de los videojuegos llamados Scott Miller y George Broussard fundaron en Garland (Texas) una pequeña compañía llamada Apogee. Los motivos por los que tuvieron que crear su propia empresa fueron principalmente dos: la necesidad de contar con un espacio físico para desarrollar sus actividades de forma organizada y el comienzo de una relación laboral con Daniel Tobias, editor de SoftDisk.

De SoftDisk también se podría hablar largo y tendido, pero por el momento sólo es necesario que sepas que fue la compañía en la que nacieron Apogee e ID Software. John Romero y Scott Miller comenzaron creando juegos para SoftDisk en solitario y ¿quién les iba a decir que trabajarían juntos años más tarde?



Super Boppin' (1994)

Scott Miller necesitaba fondos para contratar a varios grupos de desarrollo que trabajasen directamente con él y con George Broussard en su recién creada empresa de Texas. La financiación llegó de la mano de Daniel Tobias, pero su trabajo costó porque entre 1988 y 1990, Scott tuvo que programar 10 juegos con gráficos en color que fueron publicados en un magazine mensual de SoftKey llamado Big Blue Disk.

Scott y George estaban decididos a comenzar su andadura en el nuevo mundo de los gráficos VGA: querían crear juegos adictivos que explotasen la paleta de 256 colores, pero... ¿lo conseguirían?

JUEGOS POR CAPÍTULOS

Para hablar del modelo de negocio tan arriesgado que Apogee optó por usar, debemos recordar a una persona llamada Bob Wallace, inventor del concepto shareware. Este hombre creaba programas que vendía por unos pocos dólares y permitía que los compradores se lo copiasen a sus amigos, de esta forma, si el programa gustaba, podrían ponerse en contacto con él para que les enviase una versión más avanzada junto a un manual de instrucciones por otros tantos dólares más.

Scott y George llevaron ese concepto al extremo, puesto que ellos mismos y sus nuevos equipos de desarrollo, en lugar de realizar simples versiones de demostración, llevaron a la práctica su idea de dividir los juegos en varios capítulos o episodios independientes; así, cuando el usuario comprobara la calidad del juego, podría adquirir la versión completa en disquete o en CD sabiendo ya de antemano lo que se iba a encontrar.

Las primeras versiones shareware fueron distribuidas gratuitamente por FTP a través de CompuServe (proveedor americano de servicios telemáticos). Como muy poca gente tenía acceso a ese servicio, sus juegos shareware se editaron en disquetes y salieron a la venta por unos pocos dólares. Apogee iba siendo una empresa conocida pero... ¿podrían dar salida a sus juegos fuera de EE.UU?



Mystic Towers (1994)

UNA DISTRIBUCIÓN COMPLICADA

Muchos grupos de desarrollo estaban trabajando duro para completar a tiempo sus juegos, pero Apogee tuvo algunas complicaciones por intentar llevar a su empresa a lo más alto en el menor tiempo posible. Scott, viendo que su modelo de negocio había funcionado, llegó a una conclusión: <<¿para qué seguir en SoftKey si ya podemos desarrollar nuestros propios juegos?>>.

Las personas que habían probado las versiones shareware estaban deseosas de adquirir un producto acabado pero Apogee tenía pactado por contrato la creación de otro videojuego más antes de poder abandonar definitivamente SoftKey. Como el tiempo jugaba en su contra, Scott Miller comenzó a buscar empresas para la fabricación y distribución de sus juegos en versión completa mientras que George Broussard desarrollaba ScubaVenture, juego con el que se zanjó definitivamente la relación laboral de Apogee con SoftKey.

Entre los años 1991 y 1994 se lanzaron los primeros títulos de Apogee tanto en disquete como en formato CD a través de la empresa FormGen, y



Crystal Caves (1991)

un año después, Apogee comenzó a trabajar con WizardWorks, una compañía que publicó de nuevo prácticamente todo su catálogo de una manera mucho más profesional y únicamente en CD-Rom.





Los títulos que lanzó WizardWorks tenían un diseño bastante más logrado que los de FormGen, y en su mayoría, estas ediciones incluían un completísimo manual en el que se podían encontrar muchos detalles del juego como por ejemplo: el nombre de todas las personas que habían participado en su desarrollo, la historia original, las instrucciones de uso, pistas ¡y hasta los trucos!

A lo largo del año 1995 también fueron lanzados algunos títulos completos con caja de cartón en Alemania a través de CDV, empresa que a finales de ese mismo año creó una línea de videojuegos denominada "The Smile Edition" en la que se publicaron algunos de los primeros titulazos de Apogee en packs de cuatro juegos cada uno.

Estas ediciones de bajo presupuesto nunca me gustaron porque eran demasiado sencillas: una caja hepatítica que incluía un CD-Rom en el que se podía observar una carita sonriente. Como ves, no es una edición trabajada, pero sirvió para que Apogee por fin se diese a conocer fuera de EE.UU.



LA DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA

Apogee llegó a España gracias a una línea de videojuegos creada por la compañía Friendware que se denominó "Serie Oro". Lo cierto es que llegaron pocos títulos y sus ediciones no eran tan completas como las americanas, ¡pero al menos se podían adquirir en España! Los juegos que se lanzaron en esta "Serie Oro" fueron: Mystic Towers, Rise Of The Triad, Alien Carnage, Realms Of Chaos y Wacky Wheels.

En el año 1997 la revista "Tiempo" comenzó a traer de regalo videojuegos de varias compañías en CD-Rom. De Apogee llegaron los siguientes títulos: Duke Nukem II, Alien Carnage, Realms Of Chaos, Blake Stone -Aliens Of Gold-, Raptor -Call Of The Shadows- y Wacky Wheels.



Raptor -Call Of The Shadows- (1994)

Durante el año 1997 y justo después de que terminase la colección lanzada por la revista "Tiempo", se lanzó otra colección de videojuegos en CD-Rom que venían de regalo con el periódico "La Vanguardia", en ella se pudieron conseguir los juegos Rise Of The Triad y Hocus Pocus en versión 1.0

En 1994 la empresa murciana Newsoft editó un total de 20 disquetes con versiones shareware de algunos juegos de Apogee y de otras compañías al precio de 8.900 pesetas en su formato de venta conjunta, aunque también se vendieron sueltos por 495 pesetas cada uno. Aquí es donde comenzaría el eterno debate: ¿tú pagarías por una demo?

Como las ediciones "troceadas" tenían buenas ventas por aquel entonces, Newsoft editó "El CD-Rom De Los Juegos", un disco que incluía un total de 250 títulos en versión shareware de compañías como Apogee, Epic Megagames e ID Software, entre otras.



Realms Of Chaos (1995)



OTROS PROYECTOS Y FIN DE APOGEE

A mediados de 1994, Apogee creó una división llamada 3D Realms a fin de comenzar a desarrollar videojuegos con tecnología 3D. El primero en ser publicado fue Terminal Velocity, un juego que hacía gala de un nuevo motor matemático increible, (luego llegaría Microsoft para realizar un juego para Windows calcado a Terminal Velocity llamado Fury[3], pero eso es ya otra historia)

Terminal Velocity fue un juego costoso de desarrollar pero sus ventas funcionaron bien, ¡y menos mal! Gracias al dinero que 3D Realms recaudó, pudo editarse Duke Nukem 3D tal y como se había planeado, además, fue portado para numerosas consolas como PlayStation, Sega Saturn e incluso Nintendo 64. ¡Terminal Velocity, te debo una!

Como ocurre en todas las compañías, en Apogee se realizaron multitud de proyectos que no llegaron a editarse. ¿Pero qué ocurre cuando tienes un juego estupendo completado y no te puedes permitir el lujo de producir copias y distribuirlo?, ¡efectivamente!, ¡que lo saque otro!... y así se hizo con el título Alien Rampage; fue programado por Apogee, pero como necesitaban todo el capital posible para costear el desarrollo de Shadow Warrior, prefirieron que Inner Circle Creations se encargase de acabarlo.





¡Mal hecho Apogee porque Inner Circle acudió a SoftDisk para distribuirlo! Este título salió a la venta en 1996, y como era de esperar, contó con una distribución pésima, una edición patética y una nula publicidad. ¡Al menos el juego era una pasada!



Alien Carnage (1994)

Si algo está claro es que el lanzamiento de Duke Nukem 3D eclipsó a los juegos 2D de Apogee y además cambió por completo la visión empresarial de Scott y George: ya no hacía falta inventar juegos, ¡ahora simplemente había que explotar un género! 3D Realms funcionaba estupendamente y además la gente demandaba sus juegos, así que no quedó otra en Apogee que terminar echando el cierre. Su último título publicado fue Death Rally, y gracias a él pudieron salir por la puerta grande porque sus dos juegos previos, Xenophage y Stargunner, no sólo habían sido una catástrofe en ventas… ¡también recibieron notas malísimas por parte de la prensa especializada!

Antes de llevar a cabo su cierre comercial (que no empresarial), Apogee fundó en 1997 una división llamada Pinball Wizards en la que el grupo de desarrollo australiano Wildfire Studios se ocuparía de crear juegos de Pinball para PC. El invento no tuvo que salir demasiado bien porque sólo llegó a editarse un juego: Balls Of Steel.

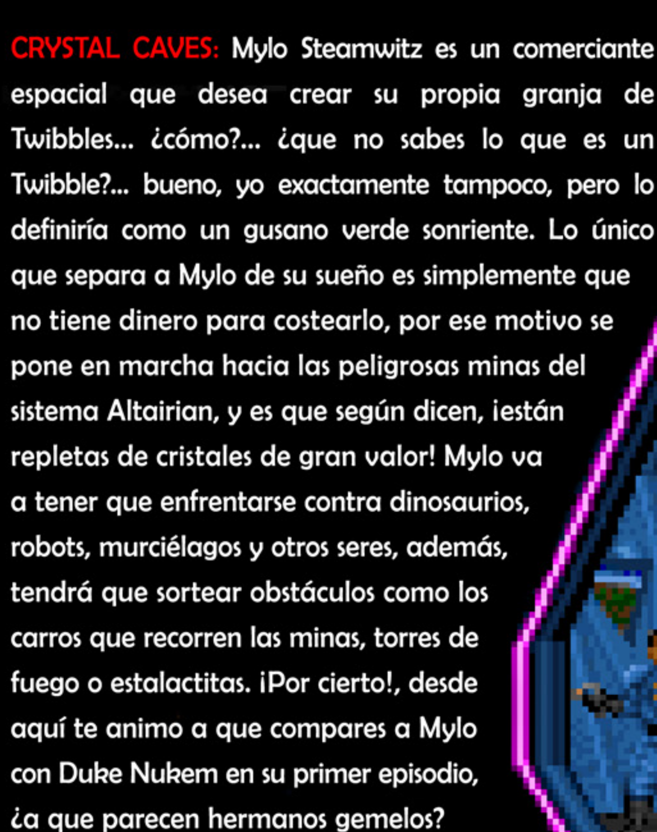


Paganitzu (1991)



LOS JUEGOS DE APOGEE

PAGANITZU: El lanzamiento de este título demuestra que los cazatalentos existen. Keith Schuler había programado un juego llamado Chagunitzu que fue publicado en el nº 44 del Big Blue Disk de SoftKey. Scott Miller quedó impresionado con este juego y contrató a Keith a fin de que programase un nuevo título en el que el usuario volvería a controlar a Alabama Smith, personaje principal de Chagunitzu que regresaba para llevarse los tesoros de una gran pirámide azteca y encontrar tres objetos mágicos; para ello, Alabama tendría que sortear obstáculos, burlar enemigos, coger llaves para abrir puertas con cerradura e incluso encontrar zonas ocultas por el mapa. El juego podía ejecutarse en 4 y 16 colores (CGA / EGA), aunque era compatible con tarjetas gráficas VGA. Paganitzu fue el primer juego que Apogee editó en formato CD-Rom a través de la compañía FormGen.



CRYSTAL CAVES: Mylo Steamwitz es un comerciante espacial que desea crear su propia granja de Twibbles... ¿cómo?... ¿que no sabes lo que es un Twibble?... bueno, yo exactamente tampoco, pero lo definiría como un gusano verde sonriente. Lo único que separa a Mylo de su sueño es simplemente que no tiene dinero para costearlo, por ese motivo se pone en marcha hacia las peligrosas minas del sistema Altairian, y es que según dicen, ¡están repletas de cristales de gran valor! Mylo va a tener que enfrentarse contra dinosaurios, robots, murciélagos y otros seres, además, tendrá que sortear obstáculos como los carros que recorren las minas, torres de fuego o estalactitas. ¡Por cierto!, desde aquí te animo a que compares a Mylo con Duke Nukem en su primer episodio, ¿a que parecen hermanos gemelos?



Blake Stone -Aliens Of Gold- (1993)

Blake Stone -Planet Strike- (1994)



COSMO'S COSMIC ADVENTURE: Cosmo y sus padres han ido a visitar un famoso parque de atracciones alienígena; durante la travesía espacial, su nave colisiona contra un cometa, pero por suerte, ¡han conseguido aterrizar! Cosmo se pone a investigar el terreno, pero cuando vuelve... ¡sus padres han desaparecido! Ahora está solo y debe encontrar a su familia, evitar ser herido por los monstruos que alberga este planeta y recoger todos los objetos que encuentre a fin de mejorar su puntuación. Recuerda que Cosmo es capaz de eliminar a sus enemigos saltándoles encima o haciendo uso de las bombas que hay repartidas por todo el planeta. Por cierto... ¿sabías que este curioso personaje tiene la extraña habilidad de poder trepar por las paredes?, quizás sea porque en lugar de manos ¡tiene ventosas!

MAJOR STRYKER: A Duke Nukem le había salido un hermano gemelo en Crystal Caves, pero ahora llegaba Harrison Stryker, un nuevo clon de ambos con una clara misión: derribar todas las naves Kretonianas que han invadido el planeta Tierra y poner punto y final a la tercera guerra mundial, tarea un tanto arriesgada para una sola persona ¿no? Si decides ayudar al Mayor Stryker para que complete su misión en este shoot 'em up de scroll vertical, recuerda no dejar pasar por alto ni un solo power up... ¡te harán mucha falta!



Monster Bash (1993)

MONSTER BASH: El monstruo amigable que vive debajo de la cama de Johnny Dash le ha dicho que muchísimos gatos y perros (incluido el suyo), han sido raptados y metidos en jaulas. Johnny, tirachinas en mano, baja al submundo a través de un pasaje secreto que hay en su armario, pero aquí es cuando todo se complica porque tu misión no va a ser precisamente coser y cantar; para rescatar a todos los animales tendrás que hacer frente a numerosos peligros como pinchos, plataformas que se rompen, calaveras que muerden, zombis y ¡hasta monstruos infernales! Menos mal que Johnny se ha traído su tirachinas favorito.



DUKE NUKEM: Nuestro héroe favorito hizo su primera aparición en el año 1991 y gracias a la jugabilidad de este título y al carisma del personaje, todavía hoy seguimos viendo videojuegos de Duke Nukem en el mercado (¡aunque no los suficientes!). En este título, el tío Duke deberá eliminar a tiros a toda una flota de robots que protegen la estación lunar del Dr. Proton así como impedir sus intentos por conquistar la Tierra. ¿Te animas a ver con tus propios ojos el comienzo de esta gran saga? Por cierto... ¿sabías que este salvador planetario tuvo problemas con el Capitán Planeta?, ¡exacto!, aquel defensor de los animales de pelo verde que tenía su propia serie de dibujos animados. Uno de los enemigos de este Capitán Planeta se llamaba Duke Nukem, motivo por el que tuvieron que cambiar el nombre del juego a Duke Nukum; un año después descubrieron que ese nombre no estaba registrado, así que decidieron registrarlo ellos mismos. ¿Pero qué es esto de cambiarle el nombre a un héroe? Podrás encontrar este juego en el primer CD-Rom de la edición especial de Duke Nukem 3D llamada -Kill-A-Ton- Collection junto a otros apetecibles añadidos como el mismísimo Duke Nukem II y niveles extra para Duke Nukem 3D.



Duke Nukem (1991)



Duke Nukem II (1993)

DUKE NUKUM

DUKE NUKEM II: Tras acabar con los planes del Dr. Proton, Duke Nukem ha aprovechado bien su tiempo... ha escrito un libro llamado “Por Qué Soy Tan Genial” (viva el ego), pero parece que los problemas persiguen a nuestro héroe porque en mitad de la presentación de su novela es abducido. Sus malvados captores planean enchufarlo a una máquina llamada “el encefalosuccionador”, pero claro, Duke Nukem no va a quedarse de brazos cruzados mientras sus enemigos le roban sus pensamientos y elaboran un plan maestro para acabar con la vida terrestre. Sabiendo como se las gasta el tío Duke, no creo que haga falta decir que esto no acabará bien... ¡para sus enemigos, claro!

RAPTOR -CALL OF THE SHADOWS-: En este juego interpretarás el papel de un mercenario que, a bordo de su avión Raptor, participará en misiones interplanetarias a fin de derribar a los pilotos de élite de la empresa MegaCorp. Estos pilotos te esperarán con su nave al final de cada nivel, pero no te será fácil llegar hasta ellos porque una gran flota de máquinas atacantes no cesará de dispararte mientras intentas abrirte paso. No olvides visitar la tienda cuando completes una fase... allí podrás comprar mejoras armamentísticas, reponer tu vida o adquirir escudos.



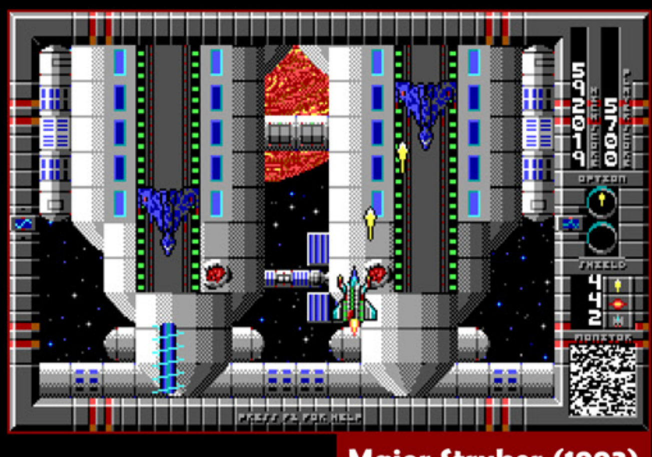
Cosmo’s Cosmic Adventure (1992)

MYSTIC TOWERS: Dos mensajeros del poblado Rimm han acudido al Barón Baldric para solicitar su ayuda. Las torres Lazarine están plagadas de peligrosos monstruos y él es el único en todo el reino que sabe usar la magia. Baldric toma su varita y se pone en marcha, ¡pero el problema es más grave de lo que parece!... además de eliminar a todos los monstruos que se crucen a su paso, el Barón tendrá que encontrar bombas, localizar los generadores de monstruos ¡y hacerlos volar en mil pedazos! Lo sé, mola mucho pero con tanta emoción no te olvides de dar de comer y beber a Baldric o empezará a quejarse de dolencias varias.

HOCUS POCUS: Érase una vez un joven aprendiz de mago que quería ingresar en el consejo para completar su formación en el mundo de la magia; Terexin (líder del consejo), ve un gran potencial en el joven Hocus Pocus, pero como no puede autorizar su admisión sin que antes haya probado su talento como mago, le encarga la tarea de encontrar y derrotar a cuatro enemigos del consejo. Aviso para lectores: ¡este título puede provocar epilepsia!

WACKY WHEELS: Estaba claro que Super Mario Kart había sido un éxito, pero ¿qué pasaba con los que teníamos un PC?... ¡pues no pasó nada porque gracias a Apogee nos llegó nuestro propio Super Mario Kart! Wacky Wheels llegó a España en CD-Rom en su versión 1.1, o lo que es lo mismo, una edición revisada y ampliada con nuevos modos de juego y ¡el doble de circuitos! Por si esto fuera poco, Apogee decidió descatalogar todas sus ediciones shareware (previamente editadas en disquete) para incorporarlas en el interior del CD-Rom a modo de extra. ¿No fue todo un detallazo?

BLAKE STONE -ALIENS OF GOLD-: El malvado Dr. Pyrus Goldfire ha descubierto la forma de crear oro puro... es sin duda un hallazgo impresionante pero como lo quiere usar para su propio beneficio, han tenido que enviar al agente británico Blake Stone para que le pare los pies. Cuando Blake comienza a descubrir las localizaciones ocultas del Dr. Pyrus, se encuentra algo que no esperaba... ¡un sinfín de gigantescos robots y horribles monstruos que atacan sin preguntar!... ¿cómo acabará todo esto?



Major Stryker (1993)

BLAKE STONE -PLANET STRIKE-: Blake Stone consiguió acabar con todos los robots y monstruos del Dr. Pyrus Goldfire, pero por desgracia, este huyó antes de que nuestro agente especial pudiera atraparlo. Durante el año 2149 Blake Stone ha vuelto a localizarlo en un centro de entrenamiento especial, lugar que ha aprovechado para crear un nuevo y renovado ejército contra el que tendrás que combatir a lo largo de 20 intensos niveles. ¿Podrás atrapar al doctor antes de que se apodere de la Tierra y esclavice a toda la humanidad? Recuerda que Planet Strike es un juego completo y totalmente independiente, por lo que no necesitarás disponer de Blake Stone -Aliens Of Gold- para jugar. ¡Ah!, si eres programador no dejes de visitar la web de Apogee porque ¡han liberado el codigo fuente de Planet Strike y podrás descargarlo totalmente gratis!



Wacky Wheels (1994)

ALIEN CARNAGE: Los alienígenas han invadido la Tierra y están convirtiendo a todos sus habitantes en zombies para esclavizarlos, ¡pero el plan va más allá!... una vez que hayan tomado el planeta y toda su población sea convertida ¡los usarán para conquistar el resto del universo! Desde la estación espacial Libertad han enviado a Halloween Harry a la Tierra para que ponga fin a esta pesadilla... Harry está armado con un lanzallamas recargable, pero para completar su misión con éxito deberá comprar armamento avanzado que le ayude en las ocasiones más complicadas, ¡y por si fuese poco, también tendrá que rescatar a los humanos que estén atrapados antes de que finalice el proceso de conversión! Si te has quedado con ganas de seguir dando caña a los alienígenas, la compañía Gee Whiz! creó una secuela de Alien Carnage llamada Zombie Wars que salió a la venta en el año 1996 en formato CD-Rom para Windows 3.x y 95. En el juego volverás a manejar a Halloween Harry para acabar con los alienígenas que han regresado a la Tierra. Su sistema de juego tipo avanzar y disparar recuerda en ocasiones a Metal Slug, ¡aunque sigue siendo un Alien Carnage!... ¡debes probarlo!





SUPER BOPPIN': Yeet y Boik son dos personajes que viven en un universo alternativo llamado Arcapaedia, un lugar creado por la imaginación de los fans de las máquinas arcade. Nada malo les ocurriría a los habitantes de este universo mientras hubiese gente jugando en los recreativos, pero el problema es que muchas personas han dejado de visitar los salones arcade y por ello, unos bloques de extrañas formas han encerrado a los habitantes de Arcapaedia en su interior. Tu misión y la de tu compañero (si juegas a dobles) será liberar a estos personajes del mundo del videojuego pero... ¿cómo lo has de hacer?, pues combinando las piezas que vayan apareciendo con otras similares que estén repartidas por el nivel; no creas que tu misión va a ser fácil puesto que las piezas deben combinarse con cierta lógica para formar figuras geométricas. Boppin' fue originalmente lanzado para el ordenador Amiga pero debido a una mala publicidad y a una pésima distribución, el juego sólo vendió ¡284 copias en todo el mundo! Apogee compró los derechos de explotación de Boppin' y creó una versión para MS-Dos con más niveles y ¡un editor para crear tus propios mapas!

RISE OF THE TRIAD -THE DARK WAR-: Formas parte de un grupo de élite denominado Hunt y tu misión es detener al líder de Los Oscuros porque pretende aniquilar con sus malvadas tropas a todas aquellas personas que no quieran formar parte de su secta. Usando el engine de Wolfenstein 3D (bastante remodelado), deberás abrirte paso a través de laberínticos escenarios disparando contra cualquier enemigo que se cruce en tu camino. Por cierto, ¿sabías que el nombre de Rise Of The Triad iba a ser Wolfenstein 2? ID Software y Apogee dejaron de



Hocus Pocus (1994)

trabajar juntos porque no llegaron a un acuerdo para distribuir Doom... esto llevó a que ID Software crease Spear Of Destiny y a que Apogee tuviese que realizar innumerables cambios a su juego, desde modificar su argumento por completo hasta empezar prácticamente desde cero el diseño de todos los personajes, motivo por el que Rise Of The Triad sufriría un retraso considerable en su fecha de lanzamiento. El nuevo título de Apogee había gozado de tanto éxito que un año después se lanzó Extreme Rise Of The Triad, expansión oficial del juego en formato CD-Rom que incluía 40 nuevos niveles. Si no has tenido suficiente con el juego y su expansión, intenta hacerte con la edición limitada de Rise Of The Triad -The Hunt Begins- porque aunque sea una versión shareware, ¡contiene niveles no vistos en el título original!



Rise Of The Triad -The Dark War- (1995)

REALMS OF CHAOS: Apogee había dado el salto a las 3D por todo lo alto con Rise Of The Triad y cuando todos pensábamos que se nos había acabado el chollo de los titulazos 2D, de golpe y porrazo nos llega una nueva joya llamada Realms Of Chaos, un juego en el que debes manejar a los héroes Endrick y Elandra para salvar al reino de Mysteria de una malvada sombra que está acechando a sus habitantes. ¿Te apetece darle caña a un plataformas endulzado con magia y espadas?

XENOPHAGE -ALIEN BLOODSPORT-: 3D Realms había empezado a funcionar gracias a Terminal Velocity y Duke Nukem 3D pero como había que sacar dinero de cualquier parte para financiar futuros proyectos... nos llegó Xenophage. Para definir este título como se merece tendría que recurrir a un vocabulario malsonante así que sólo diré que es un juego de lucha del que sólo se salvaría su argumento si fuese original, pero es que encima ¡es una copia casi calcada de la historia original de Mortal Kombat! No creas que exagero porque su puesta en escena es horrible (sí, me refiero al patético video de presentación del juego), existen un sinfín de fallos gráficos, el diseño de los personajes es malo y además ¡tienen muy pocos movimientos! Feliz partida Apogee...



STARGUNNER: Estás ante un shoot 'em up con scroll horizontal que si de algo puede presumir es de ser uno de los primeros juegos en utilizar gráficos pre-renderizados 3D. Aunque el juego puede ser divertido, Apogee no aprendió de sus errores y nos llegó otro título plagado de fallos... Stargunner podía funcionar con tarjetas gráficas VGA y VESA, pero el problema es que en modo VGA este título era injugable debido al batiburrillo de píxeles que colapsaba la pantalla, y aunque en modo VESA el juego ganaba muchos puntos, la mayor parte de la gente disponía de tarjetas SVGA no compatibles con este estándar gráfico. El juego también presentaba fallos en el control mediante ratón, y para colmo, si disponías del ordenador que Apogee recomendaba para un correcto funcionamiento del juego, ¡las cinemáticas se aceleraban tanto que era imposible verlas! En cuanto a la historia del juego, se podría decir que tampoco estaba demasiado trabajada... Los habitantes del pueblo Ytimian han enviado a sus naves Stargunner para destruir la flota de naves Zilions que están atacando su planeta y tú eres el piloto de una de ellas... ¿hace falta explicar el resto?

DEATH RALLY -DEATH IN THE FAST LANE-: Apogee cerraba sus puertas definitivamente ¿y qué mejor que hacerlo lanzando un juegazo como Death Rally? Lo primero que debes hacer es seleccionar un piloto (entre los que destaca el mismísimo Duke Nukem) y elegir un recorrido, pero no para participar... ¡aquí se viene a ganar! Aunque empieces con un cochecito leré, tendrás armas a tu disposición que te permitirán derribar a tus oponentes y ¡dale caña porque con el dinero que consigas podrás comprar nuevos coches y mejorar tu armamento!



Xenophage -Alien Bloodsport- (1996)

OTROS JUEGOS DE APOGEE

Ahora ya conoces todos los juegos creados por y para Apogee que fueron editados en formato CD-Rom, pero todavía quedan algunos títulos por mencionar, ya sea porque forman parte de los inicios de la compañía o porque Apogee ha participado en su distribución. Espero que hayas disfrutado de este reportaje, que hayas conocido nuevos juegos y que te animes a probar el resto de títulos del catálogo de esta compañía. ¡Te aseguro que no te arrepentirás! - S.G



Dark Ages (1991)

Math Rescue (1992)

Word Rescue (1992)

Secret Agent (1992)

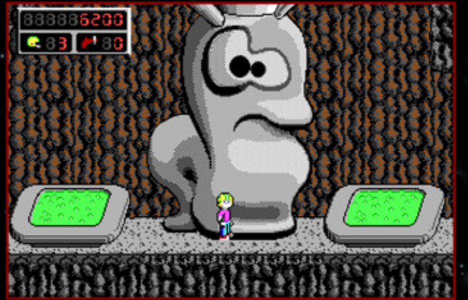
Bio Menace (1993)

Stargunner (1996)

Death Rally (1996)



Commander Keen
-Invasion Of The Vorticons- (1990)



Commander Keen
-Goodbye Galaxy!- (1991)

Otros juegos distribuidos por Apogee



Wolfenstein 3D (1992)



Spear Of Destiny (1992)


La aventura original
-La gran caverna-
Andrés Samudio
lustraciones: Manuel Millán



ENTREVISTA: ANDRÉS SAMUDIO

ENTREVISTA

Durante los años 80 poca gente sabía inglés y debido a esa limitación lingüística, no todas las aventuras conversacionales llegaban a nuestro país. ¿Fue difícil divulgar en España un género de videojuegos que apenas se conocía?

Andrés: Aventuras llegaban, pocas, pero llegaban... ¡y había bastantes que las conocían y jugaban incluso con ayuda de un diccionario! No fue muy difícil divulgar el género porque el público de aquella época estaba ansioso por tener sus aventuras en castellano; por eso, en 1986, cuando compré el primer PAW (Professional Adventure Writer) y decidí hacer mi primera aventura, que fue "La Diosa De Cozumel", puse en su interior lo que considero es el primer manifiesto de intenciones de la todavía no fundada Aventuras AD.

¿Cómo conociste las aventuras conversacionales?

Tuve contacto con mi primer juego en el lugar más inesperado: trabajaba como pediatra en los llanos de Venezuela, en casa de unos terratenientes ganaderos que traían lo más nuevo de Estados Unidos... ¡ellos me mostraron el "Pong" de Atari en el año 1974! La idea me dejó pensativo sobre las posibilidades y luego, al volver a España, jugué en la consola Atari 2600 a un cartucho llamado "Adventure" donde se movían unos puntitos que se suponía eran personas y unos dragones primitivos. Entonces pensé que la imaginación era capaz, si le daban un buen guión, de hacerlo mucho mejor aún.

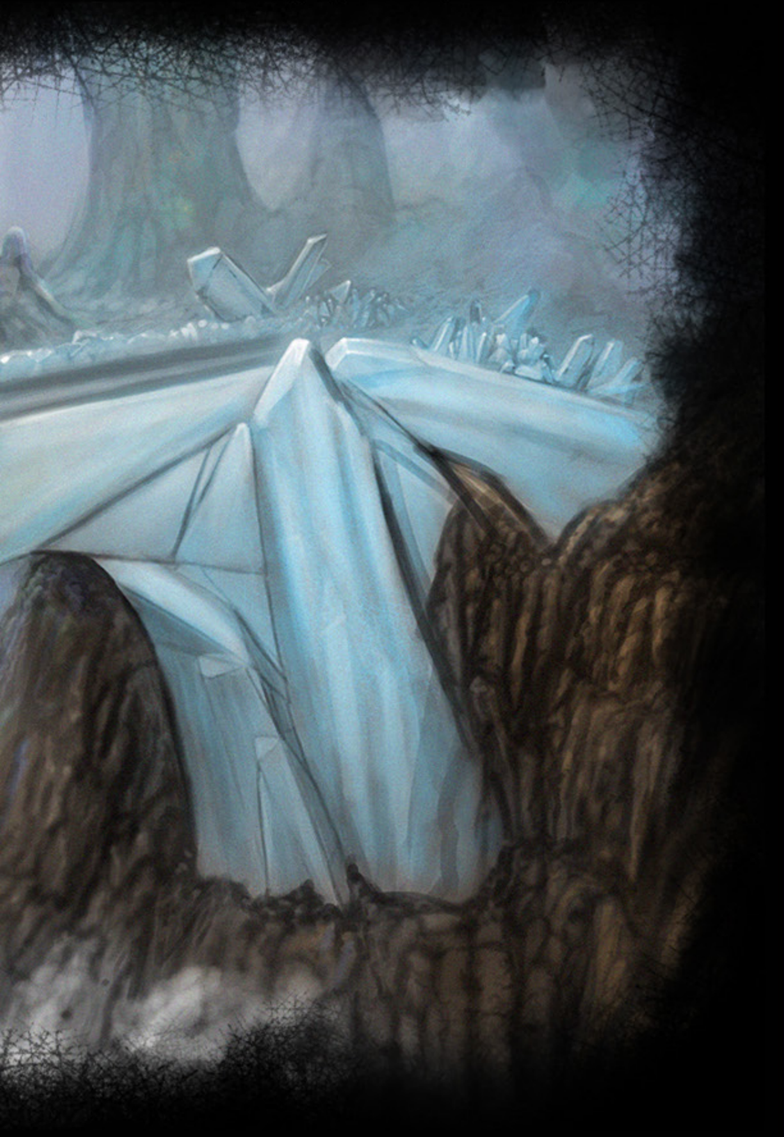
Tiempo después, en un viaje a Londres en noviembre de 1984, varios jugadores amigos me enseñaron que una aventura era como un árbol con innumerables ramas en el que cada jugador escoge la ruta que más le apetece.



¡En ese momento quedé enganchado con la idea de su potencial! Empecé entonces a jugar todas las aventuras en inglés que ellos me recomendaban hasta que, como dije antes, decidí hacer la mía propia.

En el año 1988 se publicó en la prestigiosa revista Microhobby tu aventura "Supervivencia -El Firfurcio-" y justo un año después "La Aventura Original", ambas desarrolladas por tu compañía Aventuras AD. ¿Qué fue lo que sentiste al ver que tus primeros títulos comenzaban a ver la luz?

Cualquier acto de creación es dar a luz algo que antes no existía; salvando las evidentes diferencias, es como traer un hijo al mundo. Ver en las estanterías de los almacenes algo en lo que has trabajado durante mucho tiempo es una experiencia maravillosa y cada vez es única e irrepetible. Recuerdo cómo iba a los sitios de venta de juegos sólo para ver y acariciar mis





La carta del lector

Os escribo para felicitaros por vuestra impecable y exquisita revista retro. ¡Me encanta!

Os voy a contar mi recuerdo de esa gran máquina recreativa llamada... ta ta tachán.... ¡Golden Axe!

Era muy joven, tendría 10 años y mi hermano unos 15. Íbamos al mismo colegio y a la hora de salir, a veces nuestros padres nos llevaban a jugar a alguna recreativa de algun bar de los alrededores. Siempre recordaré aquellas casi 1.000 pesetas que nos gastamos mi hermano y yo jugando a Golden Axe en aquel bar llamado "Lama".

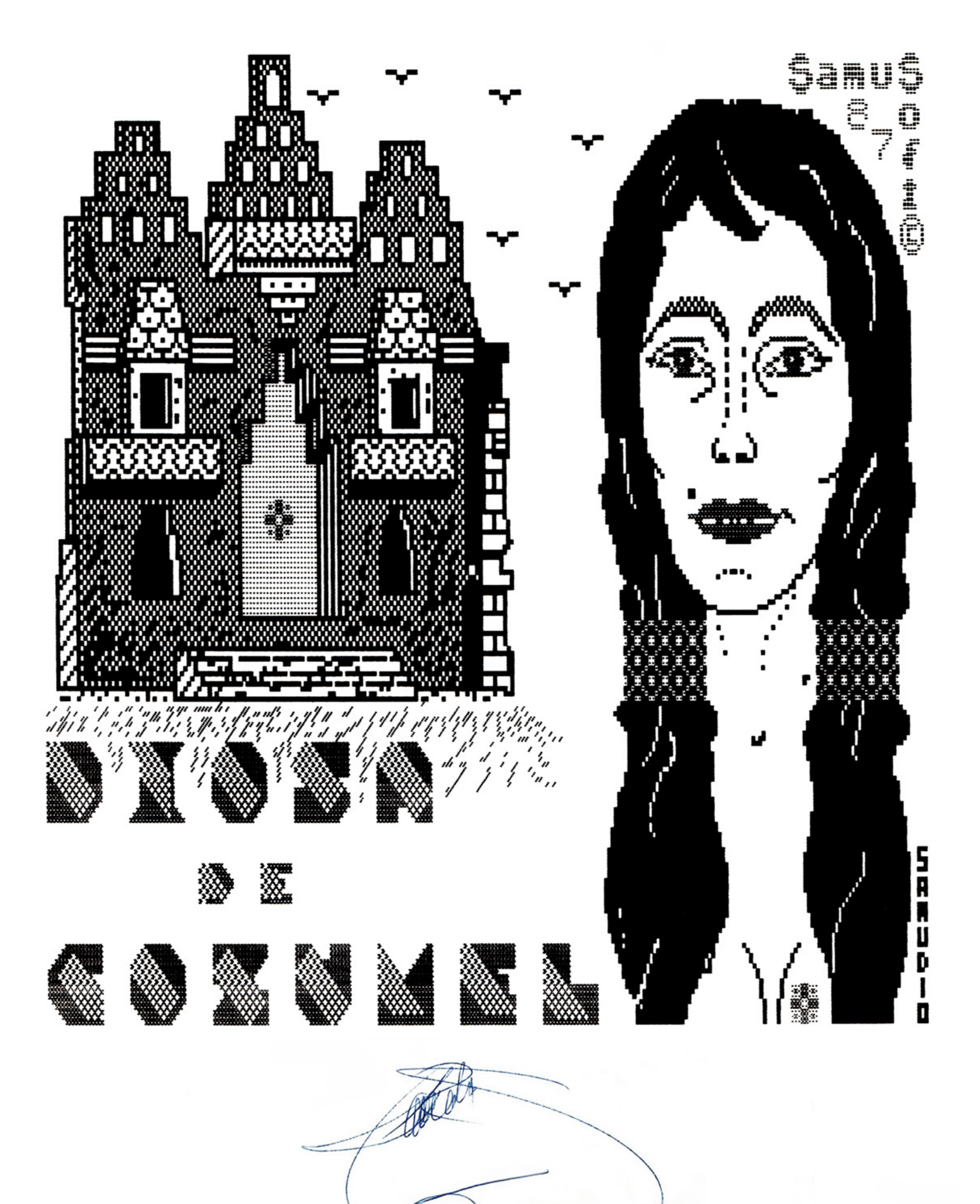
Aún existe el bar pero la máquina ya hace mucho que desapareció (por desgracia) de nuestras vidas. Recuerdo que nos enganchamos durante horas aquella tarde y a medida que avanzábamos se iba haciendo más y más interesante aquella batalla contra guerreros, dragones y extraños seres fantásticos. Fue una de las muchas recreativas que jugué durante aquellos años 80 y 90.

Aún hoy, a mis 32 años, sigo echando algun que otro euro a esas máquinas de diseño y gráficos relucientes pero sinceramente... no es lo mismo. No se si será por pura nostalgia, pero no disfruto de ningún juego de ahora tantísimo como aquellos míticos Combat School, TMNT, Legend Of Hero Tomma, Final Fight, Prehistoric Isle, Cadillacs & Dinosaurs, Ghouls 'N' Ghosts... y tantas otras que me encandilaron y que aún guardo y guardaré por siempre en lo más hondo de mi corazón.

Lo dicho, ¡Gracias por esas fantásticas revistas!, seguid así, seguro que hacéis felices a muchos jugadores retro como yo y es que no tiene precio el poder compartir tantos bellos recuerdos con todos vosotros.

¡Muchas gracias!

Alejandro González Abad
Badalona (Barcelona)


amu
87
$oft©
DIOSA
DE
COZUMEL
SAMUDIO

aventuras y como camelaba a los empleados para que las pusieran en el mejor sitio de visibilidad. Era una delicia, ¡me lo pasaba muy bien!

¿Cómo fue la acogida de vuestros primeros juegos por parte de un público que apenas conocía el género?

La acogida fue muy buena ya que estaban ansiosos por jugar aventuras en castellano. Además, ya se habían publicado por Dinamic dos o tres juegos que habían empezado a despejar el camino.

Durante años formaste parte de Microhobby como redactor de las secciones "El Mundo De La Aventura", "El Viejo Archivero" y "El Rincón Del Parsero". ¿Cómo crees que estas secciones influyeron en los usuarios que tenían ganas de comenzar a programar sus propias aventuras conversacionales?

¡Nunca he hablado sobre este tema y si os fijáis, en Microhobby se cubrían todos estos campos! Estas secciones las estudié y planeé con meticulosidad.



En "El Mundo De La Aventura" divulgaba todo lo que se estaba haciendo en el mundo de las aventuras en el extranjero: sus tipos, maneras de hacerlas y lo que había que evitar. La sección estimulaba al futuro creador al tiempo que se le daba una base muy buena sobre el tema.

En "El Viejo Archivero" daba soluciones para que la gente no se atascara y pudiera disfrutar por completo de esos juegos a la vez que aprendían lo que debían y no debían hacer. Además, para que se divirtieran me inventé una serie de personajes que pululaban por esas páginas y que, con el tiempo, llegaron a hacerse muy conocidos.

En "El Rincón Del Parsero" remataba la faena dando todos los detalles técnicos que hoy en día son muy conocidos, pero totalmente novedosos en aquella lejana época. Fue una labor que me llevó mucho tiempo, pero me siento muy satisfecho habiéndolas llevado a cabo.

¿Cómo llegaste a trabajar en Microhobby?

Llamé a Domingo Gómez y Amalio Gómez para escribir algunos artículos sobre aventuras inglesas y ellos se interesaron. Luego, con Aventuras AD, pensé que Microhobby sería un gran apoyo a la difusión.

Fue una etapa muy creativa. Tengo un gran recuerdo de todo el equipo de Microhobby... ¡gente muy, pero que muy maja! Yo los visité muchas veces y siempre fueron encantadores; me gustaría haber mantenido esos contactos. Por cierto, ¡mis hijas (Mónica y Guisela) también hicieron muchos dibujos para ellos!

Las aventuras gráficas a lo largo de los años 90 comenzaron a ganarle terreno a las conversacionales. ¿Consideras que fueron la evolución del género?

Bien... esto es un tema delicado y muy controvertido. Hay quien opina que las gráficas fueron una evolución natural de las conversacionales y hay quien opina que tienen poco que ver y que fue un género que se desarrolló aparte.

Para mí, y conste que esto es una opinión muy personal, las aventuras conversacionales tienen un público específico que seguirá tanto jugándolas como produciéndolas sin importarles cómo se desarrolla el resto de la industria. Sólo hay que acudir a las innumerables ferias y reuniones retro para observar en persona el entusiasmo y empuje que brilla en los ojos de estos creadores.

Yo lo he vivido durante este año y te aseguro que es fascinante ver a tanta gente con gran capacidad creativa invirtiendo tiempo y dinero en un género que para la mayoría ya ha pasado... (pero os aseguro que para ellos nunca pasará)

Andrés, ¿puedes decirnos cuáles son tus aventuras conversacionales favoritas?, ¿por qué?

Chichén Itzá: fue la más completa que hice, la del guión más profundo y la de mejor trama, aunque salió al mercado tarde.

La Aventura Espacial: también con uno de los mejores guiones y una ambientación espacial que absorbe, aunque pagó muy caro el error que cometí con las puñeteras siglas... ¡la hacen injugable!

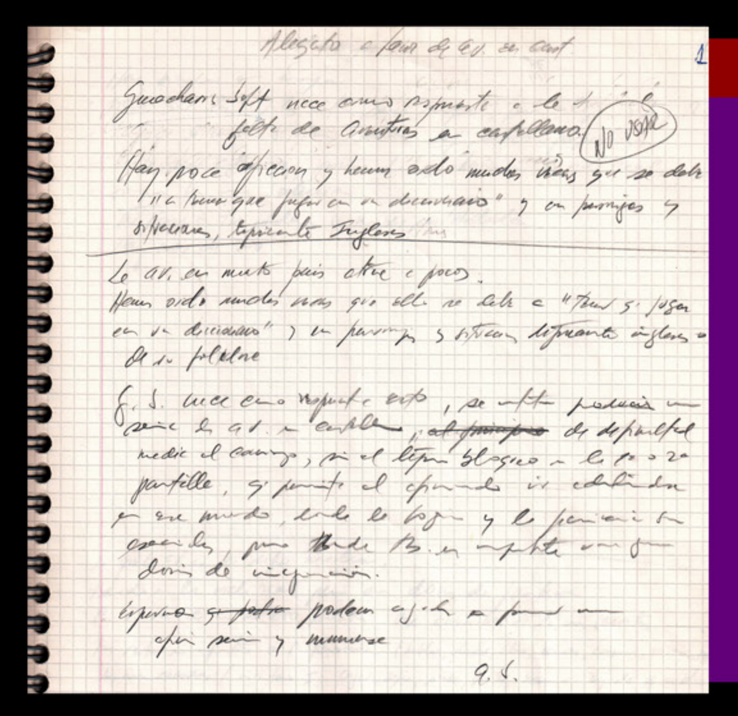
La trilogía Jewels Of Darkness: de Level 9, ¡por las fascinantes peripecias en las tierras del Demon Lord!

Los miembros de la revista Yo Tenía Un Juego ya nos hemos leído tu libro "La Aventura Original -La Gran Caverna-" y nos ha encantado. ¿Cómo ha sido la recepción del libro por parte de tus lectores?

¡Maravillosa!, y eso que fue un proyecto casi casero, con muy poca publicidad y dedicada a un grupo de personas que me venían pidiendo esa conversión. Los que la han leído se lo han comentado a otras personas y se ha extendido a un público diferente. Lectores que nunca habían jugado una aventura ni sabían nada del tema me han escrito a fin de comentarme que les ha gustado mucho la experiencia. Esa aceptación es la que me ha llevado a novelizar todas las aventuras de AD.

Hace un tiempo nos comentaste que estabas trabajando en tu nuevo libro "La Diosa De Cozumel". ¿Cuándo estará completamente terminado? ¿Tienes en mente novelizar el resto de guiones de la trilogía?

Tengo la licenciatura de geografía e historia con la especialidad de historia de América. Siempre he admirado el mundo pre–colombino, así como las increíbles aventuras de aquellos cuatro locos españoles que recorrieron el vasto continente americano vestidos con sus pesadas armaduras e incordiando a todo el que podían.



ALEGATO A FAVOR DE LAS AV. EN CASTELLANO

La aventura en nuestro país atrae a pocos.

Hemos oído muchas veces que ello se debe a "tener que jugar con un diccionario" y con personajes y situaciones típicamente inglesas o de su folclore.

G.S (Guácharo Soft) nace como respuesta a esto, se intenta producir una serie de aventuras en castellano, de dificultad media al comienzo, sin el típico bloqueo en la 1ª ó 2ª pantalla, que permita al aficionado ir adentrándose en ese mundo, donde la lógica y la fantasía son esenciales, pero donde también es importante un gran dosis de imaginación.

Esperamos que podamos ayudar a formar una afición seria y numerosa.

A.S

También, en los años 60 del pasado siglo, mucho antes de que el boom turístico adulterase la zona, visité todo Yucatán y se me quedaron grabadas muchas imágenes que luego utilicé. La conquista de aquella región en el siglo XVI fue bastante curiosa y de entre las muchas teorías sobre el origen del nombre de Yucatán, yo decidí escoger una que dice que proviene del maya Ci u t'ann, que significa: no te entiendo. Esto era lo que contestaban los pobladores del lugar entre otras cosas para que aquellos ávidos de oro se largaran.

"La Diosa De Cozumel" trata de la primera parte de las aventuras de Doc Monro en tierras mexicanas. En realidad él iba hacia Chichén Itzá para liberar a Quetzalcoatl-Kukulkan, que había sido traicionado por Buluc Chabtan–Huitzilopochtli. Con la ayuda de su poderosa madre Coatlicue, "aquella que existía antes que todo principio" lo encerraron en su castillo-tumba piramidal por siempre jamás, pero por cosas que no puedo revelar aquí y ahora, Doc Monro tuvo que empezar en la isla de Cozumel.

Y sí, sabía desde el principio que si hacía Cozumel tendría una continuación, porque si no, no tendría sentido todo el viaje de Doc Monro. Espero tener terminada la novela para el primer trimestre del 2014, pero eso depende del tiempo que tenga libre porque también estoy comprometido con otros trabajos.



Para publicar "La Aventura Original -La Gran Caverna-" recurriste a Verkami, una web de tipo crowfunding en la que conseguiste financiación para llevar a buen puerto tu proyecto. ¿Volverás a recurrir a Verkami para financiar futuros proyectos?

Con Verkami me fue muy bien, además son gente encantadora, me ayudaron mucho y el trato siempre fue exquisito. Verkami significa en Esperanto "amante de la creación", y en verdad, esta familia lo es. Ahora bien, no estoy muy seguro de volver a pasar por la pesadilla de la espera de aquellos 40 días con la incertidumbre de si la gente va a apoyar o no el proyecto porque si no se consigue la cantidad que has puesto, el proyecto no se realiza. Todo esto tengo que meditarlo con calma.

Somos un poco cotillas y nos hemos enterado de que tienes un libro terminado llamado "Vida Y Muerte En Las Colinas" aún sin publicar. ¿Será lanzado en un futuro?, ¿puedes contarnos de qué trata?

La novela llevará como título final "Vivir Con La Muerte" y ya está terminada hace tiempo. En ella se narra la historia de un médico muy joven, con una formación eminentemente técnica en Estados Unidos y Europa que, pocos días después de terminar su carrera se ve enfrentado a la escasez de medios y a la realidad mágica que se vive en un hospital de caridad para enfermedades pulmonares en la zona de los andes centrales. Allí va conociendo un modo de vida y unas creencias con las que choca al principio, pero que poco a poco van cambiando su manera de entender la medicina y hasta su propia existencia.

La narración está salpicada de costumbres locales, tradiciones de la zona central andina de Colombia y modos de pensar de los lugareños; a veces cuenta con ironía, otras con amargura y en alguna ocasión con buen humor, actos médicos curiosos, enfrentamientos con fantasmas, relaciones difíciles con varios animales y personajes locales e incluso serás testigo de un exorcismo... todo ello arropa el cambio que se va produciendo en el interior del protagonista.



Como veis, el tema no tiene nada que ver con las aventuras. Es una novela sería, con protagonistas muy trabajados y con una técnica muy distinta a las conversiones de aventuras a novela. De momento lo tengo aparcado pero en cuanto termine con esto de las aventuras, tenga un poco de tiempo libre y pase esta crisis que ha afectado mucho al mundo literario, buscaré un editor.

Cuando comenzaste a crear aventuras dijiste: <<ante la baja calidad de los gráficos de la época, recurrí al ordenador más potente que existe: la mente humana>>. Estamos a las puertas del año 2014 y ahora ocurre justo lo contrario: los usuarios suelen asombrarse al ver los ultradetallados gráficos que sus ordenadores y videoconsolas son capaces de generar. ¿Crees que la gente suele recurrir siempre a lo fácil y están dejando de imaginar?

Siempre, por muy detallados que sean los gráficos, la mente les añade muchas más cosas, es inevitable. Así pues, no es que estén dejando de imaginar, sino que los juegos actuales atraen por sus guiones, sus gráficos y también por su ambientación.

Es como ver una película en la que tú estás participando y decides lo que ocurre... es una mezcla altamente adictiva.

Andrés, si alguna persona a día de hoy quisiera realizar una aventura conversacional, ¿por dónde tendría que empezar?, ¿existe alguna web especializada a la que pueda acudir para informarse sobre nuevos y antiguos lanzamientos, autores y lenguajes de programación?

Como siempre, le diría que se informara en las páginas del CAAD. Allí hay de todo, desde las más inesperadas curiosidades hasta todo tipo de estudios sobre parsers y manuales para llegar a crear una aventura. Además, es la mejor forma de conocer a gente creativa y en sus foros captar y compartir ideas.

Visitad: www.wiki.caad.es y www.foro.caad.es

Si nuestros lectores quieren saber más cosas sobre tu trayectoria profesional en el sector de los videojuegos pueden visitar la web www.elviejoarchivero.com pero, hablando de este curioso personaje... ¿de dónde salió?, ¿cuál era su misión?, ¿quien es en realidad?... ¡sus fans necesitan saberlo!

El viejo Archivero nació de forma espontánea cuando intentaba atraer la atención de los lectores de Microhobby. El Viejo Archivero es mi alter-ego y se describe como un decrépito anciano, algo cascarrabias, celoso guardián de la sabiduría aventurera, que desde su aislado y tenebroso castillo de los Cárpatos

Transilvánicos ayudó a los aventureros desde Diciembre de 1987 hasta Enero de 1992 respondiendo sus dudas sobre las aventuras.

Luego se le fueron añadiendo elementos... yo me divertía y divertía a los lectores con toda clase de peripecias del pobre Viejo. El Viejo Archivero es eterno porque está ligado a las primeras aventuras de la humanidad para poder sobrevivir.

Tiene su morada en un lóbrego castillo en el más alto picacho de los Cárpatos, una de las zonas más aisladas de la Europa oriental, lugar elegido meticulosamente para controlar una de las más antiguas zonas del mal que aún quedaban en la Tierra y mantener a raya a los vampiros sedientos de sangre y a los hombres-lobo ávidos de carne. Allí convive con toda clase de trofeos y monstruitos varios que ha ido coleccionando durante siglos. Desde allí dirige y controla todas las aventuras de sus buenos amigos.

Por cierto, ¡una cosa muy importante!: aprovecho la ocasión para decir que El Viejo Archivero aparecerá en todas las conversiones de las aventuras a novela:

- Servirá como un perfecto nexo de unión entre todas las novelas de la serie.
- Explicará cosas a los no-jugadores de aventuras, es decir, servirá de introducción para los que ni siquiera conozcan los juegos originales que sirven de base a los libros. Servirá para ponerlos en antecedentes.
- Ofrecerá algo nuevo a los que ya han jugado a esas aventuras, haciendo que el libro no se quede en un mero repaso de lo ya conocido.
- Muchos me han pedido que haga un libro sobre ese personaje... pues bien, en todo los libros de la serie se irán desvelando episodios de su vida. A lo mejor (ya se verá) no hace falta escribir otro libro.



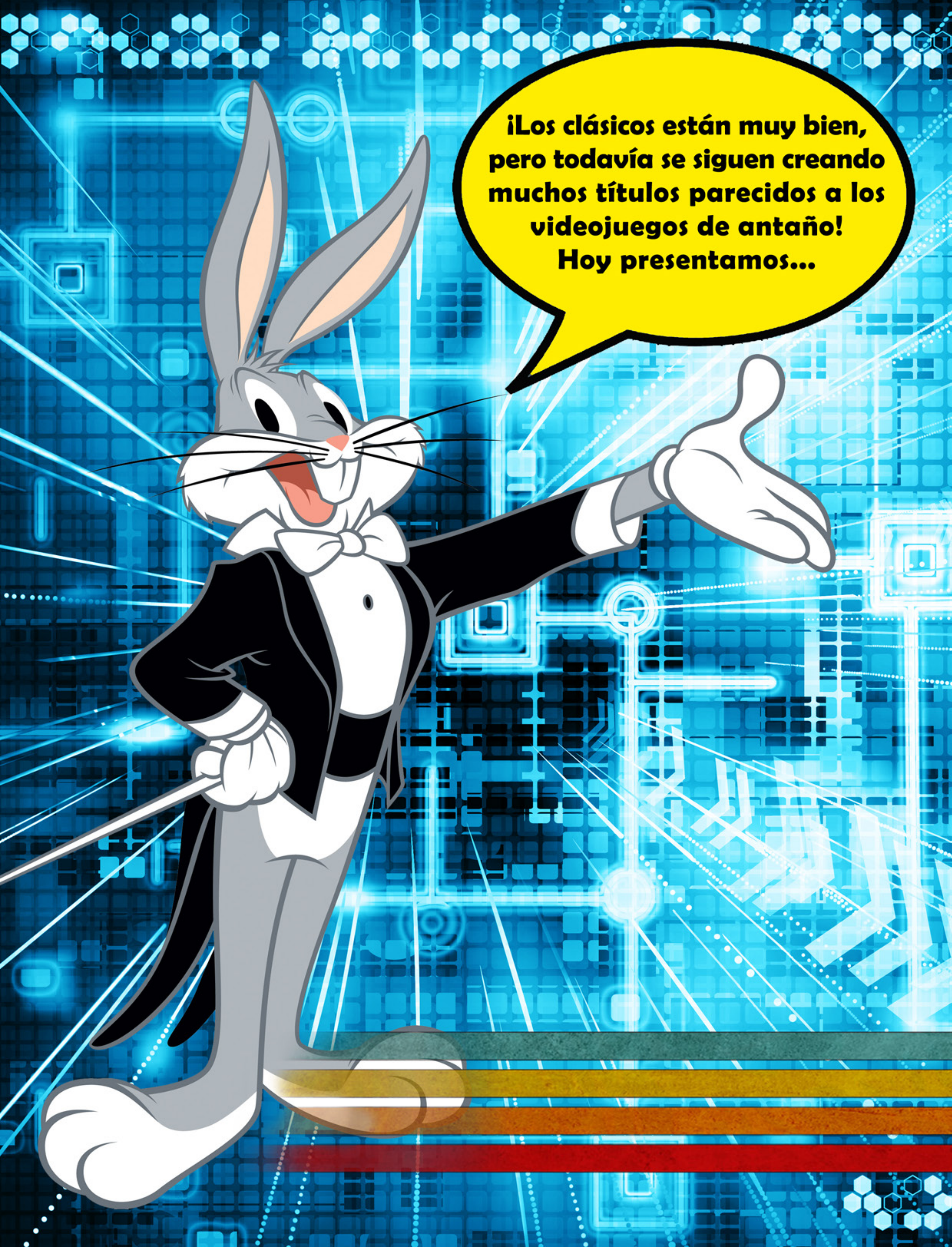
El Viejo Archivero ha sido un personaje muy querido, nos hemos divertido un montón con su extravagante vida, y a pesar de sus rarezas, cae bien. Tiene sus fans y hasta se ha llegado a convertir en un personaje de cierto culto entre los aventureros.

Así pues, a lo largo de la serie, se irán desarrollando episodios de la vida de tan curioso personaje y si hace falta... ¡incluso pondremos su aparición como advertencia al inicio de cada libro!

Muchas gracias por cedernos parte de tu tiempo amigo Andrés, te deseamos mucha suerte con tu futuro libro y desde Yo Tenía Un Juego te damos las gracias por habernos dejado un legado de aventuras que hoy por hoy no tienen precio. ¿Te gustaría añadir algún detalle para concluir la entrevista?

Daros las gracias por la excelente labor y el entusiasmo que ponéis en la gran labor de difusión que estáis haciendo. Estoy a vuestra disposición para cualquier cosa que necesitéis.




¡Los clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos parecidos a los videojuegos de antaño!
Hoy presentamos...



Jamestown

Limbo



PLATAFORMA
PC / MAC
AÑO
2011 (Steam)
DESARROLLO
Final Form
EDITOR
Final Form

Jamestown

Final Form Games es un pequeño estudio de creación de videojuegos afincado en Philadelphia que está formado por sólo tres personas y cuyo objetivo es desarrollar juegos directos y sin demasiadas complicaciones. En este sentido, su primer y hasta el momento único lanzamiento no podía haber dado más de lleno en la diana porque se trata de un shoot 'em up de scroll vertical que recuerda mucho a los que antaño abundaban en los recreativos.

Para la ocasión, se han sacado de la manga una historia bastante curiosa que sirve como justificación a la ensalada de disparos que te espera. Jamestown fue en realidad el primer asentamiento permanente que los europeos (concretamente los británicos) tuvieron en EE.UU. El juego te traslada al año 1619 de una realidad alternativa en la que el ser humano campa a sus anchas por el universo ¡e incluso ha establecido contacto con los extraterrestres! El Jamestown que nos ocupa se encuentra en Marte, y el jugador, tomando el papel de los británicos, luchará contra ¡una alianza de marcianos y españoles que pretenden expulsar a los colonizadores!

El juego es un bullet-hell en el que podrás elegir entre 5 niveles de dificultad y 4 naves (aunque no todas estarán disponibles al principio), cada una cuenta con un arma principal y otra secundaria más potente que casi siempre ralentizará tu nave mientras la disparas. Los enemigos dejan al morir unos objetos dorados que irán llenando una barra llamada "Vault" situada en la parte superior de la pantalla... cuando la completes, ¡podrás activar un escudo que absorve los disparos enemigos y multiplica tus puntos! La parte negativa del juego es su corta duración: tan solo 5 niveles.



Jamestown también incluye una serie de retos tales como sobrevivir un tiempo determinado a una cortina de balas o atravesar un escenario pasando por unos puntos obligados... aunque opino que hubiera sido deseable incluir algún nivel más. Donde brilla Jamestown es en su apartado cooperativo porque, además de permitirte jugar con hasta tres amigos más combinando las características de cada nave, también existen ciertas estrategias para el modo multijugador que os sacarán de más de un apuro, por ejemplo, cubrir a tus compañeros con el escudo "Vault" mientras que ellos disparan con todo lo que tengan como si no hubiera un mañana. Si mueres, podrás regenerarte si alguno de tus amigos consigue sobrevivir siete segundos más que tú o si recogen un power-up que te hará revivir al instante. ¡Ah!, recuerda que las balas sólo acabarán con tu nave si impactan en el núcleo... ¡no pasa nada si te dan en las alas! Jamestown también cuenta con una épica y emocionante BSO, obra del chileno Francisco Cerda. ¡A por los españoles! - J.P / * 7'5



Limbo

Igual que una canción es más que un puñado de notas, este es uno de esos juegos en los que el todo es más que la suma de sus partes... me explico: hay juegos que destacan por sus gráficos espectaculares, una música sobresaliente o un sistema de juego novedoso, pero este no es el caso de Limbo porque, en honor a la verdad, se trata de un plataformas 2D de scroll horizontal con gráficos pequeños, sin apenas música y con unos efectos sonoros que podríamos calificar de minimalistas, cuyo desarrollo se basa en avanzar superando puzles mediante el uso de la física y de los pocos recursos que ofrece cada escenario.

Lo que hace que Limbo merezca una mención en estas páginas es la experiencia que el juego supone cuando se aúnan todos los elementos que lo componen. Al comenzar la partida te encuentras controlando a un niño en un extraño bosque y la única información de que dispones es una escueta frase de los desarrolladores: "tratando de averiguar el destino de su hermana, un niño se adentra en lo desconocido".

El juego consigue su aspecto de película muda en blanco y negro gracias a un uso magistral de la iluminación y a un filtro de granulado; Limbo pretende ser un título muy tétrico, un mal sueño, algo turbador... y es que uno realmente se siente totalmente indefenso al manejar a un niño que trata de escapar de constantes peligros. ¿Estás huyendo de algo?, ¿quizá tratas de llegar a alguna parte?... no hay una sola línea de texto que te proporcione información ni tampoco escenas cinemáticas que contribuyan a aclarar los hechos, además, la ausencia de argumento acrecienta la sensación de soledad e indefensión.



Añade a esto que tampoco escucharás melodías durante el juego, sólo oirás sonidos ambientales y los provocados por los elementos del escenario con su movimiento. ¿Recuerdas lo que sentiste la primera vez que viste el movimiento de Prince Of Persia?, pues eso mismo te va a pasar con Limbo; dudo que hayas visto recientemente movimientos tan fluidos, tan suaves y ajustados a las leyes físicas. ¡Los pantallazos no le hacen justicia!... prepárate para morir despedazado, aplastado, ahogado... te aseguro que ver a un niño sufrir estos trágicos finales con un grado tan realista de animación te va a sacudir por dentro.

Este no es uno de esos juegos en los que una vez aprendidos los 3 puzles "tipo" vayas a avanzar felizmente hasta el final: con tan sólo un par de acciones (saltar y agarrar), los autores se las apañaron para que cada situación a la que te enfrentes aporte algo con respecto a la anterior y además te veas obligado a pensar. Dicen las malas lenguas que Limbo es un juego muy corto, pero ya sabes: lo bueno si breve... - J.P / * 8'5





PLATAFORMA

PS3 / 360 / PC

AÑO

2010 (XLA)

2011 (PSN / Steam)

DESARROLLO

Playdead Studios

EDITOR

Microsoft G.S


BIOSHOCK


DUKE NUKEM
FOREVER
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO



PLATAFORMA
PS3 / 360 / PC
AÑO
2008
DESARROLLO
Irrational
EDITOR
2K Games

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- El final del juego que verás dependerá directamente de las decisiones que hayas tomado a lo largo de toda la aventura. ¡Hay 3 diferentes!
- Bioshock está inspirado en varias novelas: 1984 de George Orwell, Logan's Run de William F. Nolan y La Rebelión De Atlas de Ayn Rand.
- Durante el juego encontrarás varios fonógrafos y gramolas en los que oirás música auténtica de los años 30, 40 y 50. ¡En total podrás escuchar hasta una treintena de canciones!
- El faro de la construcción que hay al principio del juego (La única zona que se encuentra por encima del nivel del mar) recuerda en muchos aspectos al Faro de Alejandría, una de las Siete Maravillas del Mundo Antiguo.

Año 1960. Manejas a un joven misterioso que ha sufrido un accidente de avión y que tras salir ileso, descubre una extraña construcción en medio del mar en la que encuentra una bratisfera (una pequeña cápsula submarina). Ésta le conduce a Rapture... ¡una ciudad secreta subacuática! Rapture fue creada por Andrew Ryan (una eminencia de la ingeniería) para escapar de la represión política y de los valores opresivos de la sociedad actual. En esta ciudad predomina la libertad de expresión y las barreras morales a la hora de avanzar científica y tecnológicamente han sido suprimidas... ¡pero no todo es tan bonito y pacífico como parece!

Los ciudadanos de Rapture son ahora adictos al ADAM, una poderosa substancia capaz de reescribir por completo el ADN de un sujeto para cambiar su aspecto, y a su vez, dotarle de poderes y cualidades sobrehumanas gracias a los plásmidos (creados a partir del ADAM). Todos los ciudadanos de Rapture han perdido el control de su cuerpo y mente, convirtiéndose en peligrosos asesinos con el único propósito de robar ADAM.

Para controlar esta situación, en la ciudad existen las Little Sisters, unas pequeñas niñas modificadas e infectadas de ADAM que se dedican a buscar cuerpos inertes para extraer con jeringuillas cada gota de Adam que encuentren en sus venas; estas adorables niñas van acompañadas de los Big Daddy, unos enormes escoltas metálicos que además de cosechar el ADAM, ¡también lo reciclan!

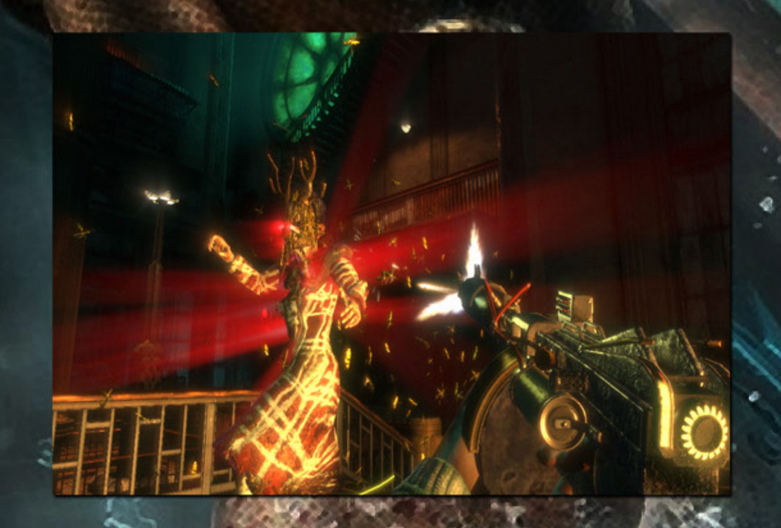
Un desconocido ciudadano que aún mantiene la cordura te pedirá ayuda por radio... el pobre está desesperado por huir de Rapture y salvar a su familia; bajo esta premisa tendrás que adentrarte en la ciudad y abrirte paso entre miles de Splicers (así son llamados los ciudadanos que ya han enloquecido por culpa del fastidioso ADAM); por cierto... ¡estas personas ahora son agresivas y están dispuestas a asesinarte!

Lamentablemente tu también tendrás que volverte adicto al ADAM si quieres salir vivo de Rapture... gracias a los plásmidos conseguirás poderes tan espectaculares como crear descargas eléctricas, provocar incendios e incluso ¡serás capaz de lanzar enjambres de abejas asesinas contra tus enemigos!

Además de tus poderes, también encontrarás armas de fuego que tendrás que ir mejorando ¡pero no te olvides de conseguir más jeringuillas con ADAM para seguir usando tus nuevas habilidades!

Bioshock usa la misma mecánica que cualquier shooter en primera persona, pero su manejo es tan fluído y su historia está tan trabajada, que según mi modesta opinión, ya se ha convertido en todo un juego de culto.

Gracias a una lograda ambientación a lo años 60 (con estética steampunk) y a su excelente doblaje y banda sonora, Bioshock conseguirá meterte de lleno en su macabro universo. - S.S / * 10





Rezconozco que este juego no despertó en mí un gran interés cuando salió a la venta, ya que ni siquiera había jugado a los títulos que iniciaron la saga. En cualquier caso, Sergio me lo había recomendado y por eso, cuando un día encontré de casualidad este juego en el mercado de segunda mano, lo acabé comprando. Ahora que lo he completado puedo decir que no me arrepiento en absoluto de haberlo adquirido, porque sin duda, Duke Nukem Forever es el juego con el que más me he reído.

Asumirás el papel de Duke, un héroe bastante peculiar, políticamente incorrecto, chulo, machista, macarra y egocéntrico hasta tal punto que llega a ser cómico y desternillante en muchas situaciones.

Duke ya salvó el mundo en otras ocasiones de los ataques alienígenas y por eso ahora tiene su propio hotel de lujo, un museo, una cadena de comida rápida y hasta ¡una ciudad con su nombre! Todo parece estar en orden hasta que comienzan a aparecer hordas de alienígenas que pretenden apoderarse de todo el planeta... ¡Duke tiene que hacer algo y tiene que hacerlo ya!

Nuestro héroe, además de contar con una chulería innata para patear traseros, también dispondrá de innumerables armas de fuego para destrozar a todos los alienígenas que se le pongan por delante. ¡No hay nadie más hombre que Duke Nukem y viene dispuesto a demostrarlo!

Algo que me llama mucho la atención de este juego es que la barra de vida o de salud ha sido sustituida ¡por una de ego!; para mejorarla tendrás que patear los bajos de los alienígenas que mates, conectarte desde un ordenador a páginas web porno o halagarte a ti mismo frente a un espejo. Además de mejorar la barra de ego, también tendras que rellenarla... ¿y con qué mejor que con una buena y refrescante cerveza?

¡Por cierto!... si caen en tus manos cápsulas de esteroides ¡aprovéchalas bien! Cuando Duke las consume desata potentísimos ataques a puñetazo limpio y termina destrozando todo lo que pasa por sus manos. ¡Este Duke es como un niño grande!

Aunque el juego es en mayor medida un shotter en primera persona, hay algunos niveles de corte más plataformero en los que Duke se hará pequeñito (con voz de pitufo incluida) y hasta podrá conducir coches radiocontrol a velocidades de vértigo.

El doblaje al castellano me pareció igual de bueno que su banda sonora, con temazos que van desde lo orquestal hasta el metal.

Duke Nukem no deja de ser una parodia al mítico héroe machote y lleno de esteroides típico de las películas, y es que este juego, además de contener grandes dosis de humor, también es un título de muchísima acción que te enganchará si te gusta el género ¡y más aún si eres fan de Duke! - S.S / * 8







PLATAFORMA
PS3 / 360 / PC
AÑO
2011
DESARROLLO
Gearbox
EDITOR
2K Games

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Duke Nukem Forever es el juego que más retrasos ha sufrido en la historia de los videojuegos. Su desarrollo por 3D Realms y posterior distribución por GT Interactive fue anunciado en el año 1997. En 1999 cambió de compañía distribuidora a Gathering Of Developers y más tarde, en el año 2001, volvió a cambiarla por Take-Two Interactive. Finalmente, en 2009 Gearbox cogió las riendas del proyecto y 2K Games se hizo con los derechos de distribución.
- El juego hace referencias a otros títulos usando para ello un tono burlesco. Por ejemplo, en un momento del juego le ofrecen a Duke una armadura que sospechosamente es muy parecida a la que lleva el Jefe Maestro en Halo, a lo que Duke responde: <<¡Las armaduras son para mariquitas!>>.


Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA

DUNGEONS & DRAGONS
-SHADOW OVER MYSTARA-

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Reconozco que soy un fanático absoluto de los beat em' up (y más aún si su ambientación está ligada a un mundo de fantasía épica). Siendo sincero, me sería imposible hacer un cálculo del número de veces que habré jugado con Lancelot en Knights Of The Round o con el arquero en The King Of Dragons, pero si hubo algo que saqué en claro de este D&D -Shadow Over Mystara- es que Capcom se había vuelto a superar (y eso que Tower Of Doom dejó el listón muy alto dos años atrás)

Siempre que recuerdo cómo conocí esta recreativa me sale una sonrisilla diabólica... pero es normal porque ¿qué pinta una máquina arcade como esta en una churrería atestada de clientes? Aquella situación ahora me hace gracia pero en aquel momento me provocó mucha indignación porque D&D -Shadow Over Mystara-, lejos de parecer otro beat em' up del montón, requiere que el jugador posea dos habilidades para manejarse con soltura: agilidad mental (para recordar todos sus items y su posicion en el inventario) y rapidez en los controles (para seleccionar y usar un item antes de recibir un golpe). ¿Conclusión?, que aquella cafetería tendría unos churros geniales pero no era lugar para una máquina tan compleja. ¡Además, sólo disponías de una vida y cada crédito costaba 50 pesetas!

EL TÍO JAIME DICE

Las opciones para jugar a Shadow Over Mystara son muchas: si eres un purista puedes usar el emulador Mame y probar la versión arcade original, pero para los jugadores modernos como yo, aconsejo hacerse con Dungeons & Dragons -Chronicles Of Mystara-, que además incluye la primera parte, Tower Of Doom, y está disponible en XLA (Xbox 360), PSN (PS3), Nintendo eShop (Wii U) e incluso en Steam (PC). Yo he elegido esta última opción porque permite jugar online con hasta tres compañeros más y es posible unirse incluso a una partida ya empezada. Al parecer también se hizo una versión para Saturn (¡a saber qué es eso!), pero sólo se llegó a editar en Japón.

A simple vista esperaba encontrar el típico juego de avanzar destrozando todo lo que se cruzara en mi camino, ¡pero qué errado estaba! Tras elegir a uno de los seis personajes disponibles comencé a jugar y encontré todo tipo de armas y hechizos, pero a diferencia de lo habitual, no se equipaban al momento sino que se guardaban en el inventario para utilizarlos cuando lo necesitara, lo que añadió un componente de estrategia al conjunto. También encontré varias bifurcaciones en el camino y pude disfrutar de distintos finales; vaya... ¡y yo que pensaba que los juegos antiguos eran simples!



SUNSET RIDERS

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Estábamos en Motril (Granada) como cada año pasando las vacaciones y una tarde, mis padres quedaron con un amigo para tomar algo por ahí. Pepe nos llevo a un pub que estaba en una calle por la que no pasaba un alma y me dijo que allí me lo iba a pasar en grande porque tenían una máquina recreativa muy chula. Al entrar en el pub, mis padres y Pepe tomaron asiento, yo en cambio fui directo a la recreativa de Sunset Riders que estaba situada al lado de una salida de emergencia; la verdad es que me quedé muy extrañado al ver un cartel en esa puerta que decía: <<si te pasas el juego avisa al camarero>>.

El juego se basaba en ir eliminando forajidos a balazo limpio (incluso a veces montado a caballo), intentar conseguir mejoras como el disparo rápido o una segunda pistola y completar cada fase acabando con un jefe final. El juego era una pasada y aunque me dejé 100 pesetas, no conseguí pasármelo. Al fracasar en mi misión, me pudo la curiosidad y como quería saber por qué debía avisar al camarero si me pasaba el juego, decidí preguntarle directamente a él... ¡así saldría de dudas! Resulta que si te lo pasabas ¡el dueño del pub te invitaba a un copazo! (aunque por mi edad seguramente me hubiesen puesto un cola-cao)

EL TÍO JAIME DICE

Una vez más dejé de lado el último Fifa que acababa de salir para jugar a esta recomendación del abuelo. Encendí el emulador Mame y... ¿qué versión del juego pruebo?, ¡hay casi una decena! Había perdido la esperanza pero finalmente encontré una ROM que funcionaba de manera estable y ponía algo así como "Bootleg Of Mega Drive". A diferencia de las versiones de máquina arcade que admitían hasta cuatro jugadores simultáneos, ésta sólo permite dos... ¡pero me da igual porque tampoco tengo cuatro mandos!

Exceptuando esa diferencia, todo aquello que caracteriza a Sunset Riders está aquí: tiroteos, persecuciones a caballo, manadas de búfalos, trenes, un poblado indio y ¡hasta el clásico fuerte!

La dificultad es perfecta para mancos como yo porque, aunque algún jefe final es realmente complicado (¡odio a ese indio!), no es de esos juegos en los que sólo consigues ver el primer nivel. Los gráficos son muy simpáticos y las animaciones muy graciosas (como cuando te quemas con el fuego o al entrar en un salón y una señorita de dudosa reputación te obsequia con un beso y una mejora de arma). ¡Ah!, y por supuesto, la música no podía ser más apropiada. ¡Yeeeha!



NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Yo Tenía Un Juego Presenta...

E.T.

©1982 ATARI

Colaboran:

La Pixelera Pixel-Art Shop

El Mundo del Spectrum .com

¡Tu tienda de Videojuegos y mucho más! emere www.emere.es

Retroinvaders

FASE BONUS